

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШИК №5

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

007 Racing • 18 Wheels of Steel • 1944 Battle of the Bulge • 2 Fast Driver • 25 To Life • Aces of War • Act of War: Direct Action • Advanced Battlegrounds: The Future of Combat • Age of Empires 3 • American Chopper • American Civil War: Gettysburg • Americas 10 Most Wanted • Area 51 • Armies of Exigo • Army Men: Serges War • Army Rangers Mogadishu • Athens 2004 • Aurora Watching • Axis & Allies • Bars Tale • Battle of Britain II: Wings of Victory • Battlefield 1918 • Battlefield 2 • Battleground: The Siege • Battleground: The Road to Berlin • Berlin Affair • Black & White 2 • Blitzkrieg Green Devils • Blood Rayne 2 • Budgdom 2 • Burnout 3: Takedown • Cabela's Big Game Hunter 2006: Trophy Season • Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth • Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth • Call of Duty 2 • Call of Duty 2 • Call of Duty: Secrets of the Third Reich • Call of Duty: United Offensive • Call of Duty: Finest Hour • Call of Duty: Operation Abver • Catwoman • Championship Manager 5 • Charlie and the Chocolate Factory • Chicken Little • Walt Disney's • Chronicles Of Narnia, The: The Lion, Witch & The Wardrobe • Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay • Civilization 3: Follow of the Ring • Civilization 3: Rise and Rule • Civilization 3: Warhammer • Civilization 4 • Close Combat: First to Fight • Codename: Panzers, Phase Two • Coffee Break • Colin McRae Rally 2005 • Colin McRae Rally 04 • Combat Task Force 121 • Command & Conquer Red Alert 2 • Yuri's Revenge • Commandos 2 Destination Paris • Commandos: Strike Force • Conflict: Global Storm • Conflict: Desert Storm II • Conspiracy: Weapons of Mass Destruction • Constantine • Copperhead: Retaliation • Counter Strike • Counter Strike: Condition Zero • Counter Strike: Source • Crashday • Crazy Frog Racer • Creature Conflict: The Clan Wars • Crime Life: Gang War • CSI: Dimensions of Murder • D-Day • Dangerous Waters • Dark Vampire: The Shadow of Dust • Davy Jones • Delaware St. John Volume 1: The Curse of Midnight Manor • Delaware St. John Volume 2: The Town With No Name • Delta Force X-treme • Desert Combat • Diablo 2: Lord of Destruction 2 • Diplomacy • Doom 3 • Doom 3: Resurrection of Evil • Down in Flames • Driver 3 • Dungeon Lords • Dungeon Siege 2 • Dynasty Warriors 4 • Echo: Secret of the Lost Cavern • Elite Warriors Vietnam • Emergency 3: Mission Life • Empire Earth 2 • Enclave • Enter The Matrix • Etrom: The Astral Essence • Euro Rally Championship • Evil Dead: Regeneration • Evil Genius • F.E.A.R. • F/A-18 Operation Desert Storm • F1 Formula 2001 • Fable: The Lost Chapters • Farenheit: Indigo Prophecy • Falcon 4: Allied Force • Fall: Last Days of Gaia • Fantastic 4 • Far Cry: Devil Island • FIFA 2005 • FIFA 2006 • FIFA Manager 2006 • Football Manager 2006 • Ford Street Racing • Forgotten Realms: Demon Stone • Full Spectrum Warrior • Galactic Civilizations 2: Dread Lords • Garfield: Ghost Place • Godfather: The Game • Gothic 2 • Gran Turismo 4 • Great Invasions • GTA: San Andreas • GTA: Liberty City • GTA: San Andreas • GTA: Vice City • Gun • Half-Life 2 • Harry Potter and the Chamber of Secrets • Harry Potter and The Goblet of Fire • Harry

ХРОНИКИ ВИДЕОИГР

Potter and the Prisoner of Azkaban • Harry Potter and the Sorcerer's Stone • Harry Potter Quidditch World Cup • Hercules • Heroes of Might and Magic 3: In the Wake of Gods • Heroes of Might and Magic 4: Alexander • Heroes of Might and Magic 4: Chariot of Destiny • Heroes of Might and Magic 4: Last Battle • Heroes of the Pacific • Hidden & Dangerous 2: Squadron • Hidden Strike 2 • Hitman: Contracts • Hot Rod Garage to Glory • Hot Wheels Stunt Track Challenge • I, Ninja • Ice Age 2: The Meltdown • Imperial Glory • The Incredibles • Jacked • Jetfighter 2015 • Kill Switch • Kings of the Dark Age • Knight Rider 2: The Game • Knights of Honor • Knights of the Temple: Infernal Crusade • Kohan 2: Kings of War • Kult: Heteric Kingdoms • Kuma War: The War on Terror • Land Of The Dead: Road To Fiddler's Green • Law And Order Criminal Intent • Legion Arena • Lego: Star Wars • Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude • Lemony Snicket's 33 несчастья • London Racer Destruction Madness • London Racer Police Madness • Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 • Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth • Lord of The Rings: The War Of The Ring • Lula 3D • Madagascar • MAFIA • Mall Tycoon 3 • Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure • Marine Heavy Gunner Vietnam • Martin Mystery Operation Dorian Gray • The Matrix: Path of Neo • Max Payne 2: The Fall of Max Payne • Maximus 8 • Abraham Strong Space Mercenary • Medal of Honor: Europe In Fire • Medal of Honor: Going On Death • Medal of Honor: In Rear Of The Enemy • Medal of Honor: Operatin Black Fox • Medal of Honor: Breakthrough • Medal of Honor: For Motherland • Medal of Honor: Pacific Assault • Medal of Honor: Secret Weapon • Medieval Conquest • MegaMan X 8 • Men of Valor • Midnight Outlaw • Mission: Impossible: New Dawn • Monkey's Adventures • Morty 2: Forever • Moto GP3 • The Movies • MTX Mototrax • Mystic • Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon • Nancy Drew: Secret of Old Clock • Nanosaur II: The Hatchling • Nascar SimRacing • Navy SEALs: Covert Operation • NBA 2005 • NBA 2006 • Need For Speed: Most Wanted • Need for Speed: Underground • Need for Speed: Underground 2 • New World Order • Neverwinter Nights: Damnation Of Levor • Neverwinter Nights: KingMaker • NHL 2005 • NHL 2006 • Obscure • Onimusha 3: Demon Siege • Q07 The World is not enough • Operation Snowblind • Panzer Front • Pariah • Perfect Ace 2: The Championships • Pilot Down: Behind Enemy Lines • Pitfall: The Lost Expedition • Playboy: The Mansion – Private Party • Polar Express • Pool of Shark • Premier Manager 2005-2006 • Prison Tycoon • Pro

SCAT: Squadra Corse And Tuning • SAC: Army Of Terror Force • Scary Doo And The Super Gash • Scooter Wars • Scratches • Second Sight • Schmier: Descendants In Time • Serious Sam 2 • Settlers: Heritage Of Kings • Shade: Wrath Of Angels • Shadows Ops: Red Mercury • Shady Brook • Shark Tale • Shattered Union • Shellshock Ham 67 • Shopping Centre Tycoon • Shrek 2 • Shrek 2: Team Action • Shrek: Superlarn • Shrek: Treasure Hunt • Sid Mayers Pirates: Live The Life • Silent Hill 4: The Room • Silent Hunter 3 • Simpsons: Hit & Run • Sims: Hot Date • Sims: House Party • Sims: Makin' Magic • Sims: Superstar • Sims: That's Life 2 • Sims: Unleashed • Sims: Vacation • Sims 2 • Sims 2: Nightlife • Sims 2: University • Sims 2: Open For Business • Sims 2: Sex and the City • Ski Alpin 2006 • Ski Racing 2006 • Sky Aces: West Front • Sniper: Elite • SOLDIER: Heroes Of World War II • Soldier: Marine Corps • Special Forces Nemesis Strike • Spider Man • Spiderman 2: The Game • Spiderman Civil Pandora Tomorrow • Squad Assault: Second Wave • Star Trek: Away Team • Star Wars: Orion Pirates • Star Wars Jedi Knight II: Jedi Knight • Star Wars: Republic Commando • Star Wars: Battlefront • Star Wars: Battlefront 2 • Star Wars: Empire At War • Star Wars: Jedi Academy Escape Yavin 4 • Star Wars: Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords • Still Life • Street Racing Syndicate • Stronghold 2 • Sudeki • Super Taxi Driver 2006 • Swat 4 • Swat 4: Sheriffs Special Forces Realism Mode • Swat 4: The Stetchkov Syndicate • Taxi Mayhem Berlin • Teenage Mutant Ninja Turtle 2 • Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee • Tenchu 2: Birth Of The Stealth Assassins • Terminator 3: War of the Machines • Terrorist Takedown • The Chronicles Of Narnia: The Lion, Witch & • The Elder Scrolls 4: Oblivion • TOCA Race Driver 2 • Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown • Tom-Yum-Goong: The Game • Tomb Raider: Legend • Tony Hawk Pro Skater 4 • Tony Hawk's Underground 2 • Total Club Manager 2005 • Total Overdose: A Gunslinger's Tale In Mexico • Tractor Racer • Tradewinds 2 • Train Driver • Trainz Railroad Simulator 2006 • Tribes: Vengeance • Tricked N Juned West Coast Streets • True Crime • Tycoon City New York • UEFA Champions League 2004-2005 • UFO: Aftershock • Unreal: Car Ball • Unreal: Red Orchestra • V-Rally 2 • V-Rally 3 • Vampire: The Masquerade - Bloodlines • Vietcong 2 • Vietcong: Red Dawn • Voyage To The Moon • Warcraft 3: Frozen Throne • WarHammer 40 000: Dawn Of War • WarHammer 40000: Dawn Of War - Winter Assault • Wings of War • Wings Over Vietnam • World Soccer Winning Eleven 8 International • World Soccer Winning Eleven 9 International • World War II Sniper: Call To Victory • Worms • Worms: Forts Under Siege • Worms Armageddon • WWII Tank Commander • X-Men Legends II: Rise Of Apocalypse

В Номере:

5 МЕГАХИТОВ МАЯ!

FOOTNOTE



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Подписной индекс – 23852

ISSN 1609-900005



05 >

A standard linear barcode is located at the bottom of the page, consisting of vertical black bars of varying widths on a white background.

9771609 900008



Під Владою Якості

Дизайн, що приваблює погляд

Багатофункціональний MP3 плеєр FM 20
512 Мб вбудованої пам'яті · FM тюнер · Диктофон

Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000 · <http://ua.lge.com>

LG
Life's Good

ZyXEL

series омні

Інтернет-техніка
для дому

Модеми ADSL

Товар сертифікований



ADSL2+
ТЕПЕР ЩЕ В ДВА
РАЗИ ШВИДШЕ



Модем ADSL2+
з портом Ethernett
P-660R EE



Модем ADSL2 + з 4-портовим
комутатором, з бездротовим
пунктом доступу 802.11g+ та
міжмережевим екраном

P-660HWE



Модеми ADSL
з портом USB
OMNI ADSL USB EE

Щоб підключитися до Інтернет через ADSL на швидкості в 500 разів скоріше за найкрутишого Dial-Up-модему, достатньо звичайної телефонної лінії, жодних дірок у стінах, жодних нових дротів. Треба лише, щоб на вашій АТС був ADSL-провайдер, а у вас – особливий модем, що самотужки сконфігурує підключення і вже за три хвилини з подачі живлення з'єднає вас із Інтернетом на шаленій швидкості.

І найголовніше – ваша телефонна лінія завжди залишиться вільною для звичайних телефонних дзвінків.



OMNI - ваш мережевий друг



Знайди найближчий магазин на сайті: www.ua.zyxel.com

Дивіться нові пригоди Масяні на нашому
сайті:

OMNI.ZyXEL.RU

INTRO

Ну вот, кажется, и дожили. Нам со всего размаху стукнуло целых полдесятка!

Возраст – что надо! Ведь пять лет – это самая игривая пора. Вспомните вашу самую любимую игру в пятилетнем возрасте: может быть, вы уже тогда были любителем гонок и бешеных скоростей и играли с друзьями в «Прописать подгузники насквозь за 60 секунд»? Или угоняли коляски у коллег по садику? Или вы были стратегом и дни напролет играли в SimCity в местной песочнице? А может, вы фанатели от экшен и прочих файтингов, и ваши родители все недоумевали, куда деваются щенята и котята, которых они покупают вам каждую неделю? Или же вы были жестким ролевиком, и вам не раз влетало от мамы за то, что, играя в хоббитов, вы в очередной раз засунули в духовку ее обручальное кольцо?

Ну что ж, предлагаем хорошенько спрятать этот наш знаменательный юбилей! (И ничего, что вы без подарка, – мы тоже иногда ведем себя по-свински). Да проходите-проходите, не стесняйтесь! Отведайте наших праздничных угощений – в этом номере только одни деликатесы: пять мега-игр – убойный Crashday, долгожданная русская версия The Movies, более чем долгожданное продолжение The Elder Scrolls IV: Oblivion, красивенный X3: Reunion и боевой Commandos: Strike Force. Мы не будем вас пичкать завтраками – в этом номере не будет ни одного «Ждем-с!», а сплошные горячие блюда, прямо «с колес» – количество автосимов, гонок и ралли вас удивит. Ну, приятного аппетита!

И давайте хором... Ура, что ли?

P. S. Напоследок. Я тут подсчитал, что если каждый наш читатель дернет главреда за уши пять раз, то тогда длины его ушей хватит, чтобы выstellenить дорогу от Киева до Одессы и еще останется чуть-чуть – пополоскать в Черном море. Звучит, как хороший план, не правда ли?



«Шпиль!»

Видався російською мовою;
шомісячно; від травня 2001 р.
№ 5 (54), травень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.
Виконавчий директор
О. О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Ліщук, О. Гусленко
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп’ютерна верстка
О. Заславська

Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
А. Бєлих (notna@comizdat.com)
Р. Грубий (rost@comizdat.com)
Відділ збуту
І. Краснопольський
О. Нікіфоров
Зав. виробництвом
Ю. О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються
Головна відповідальність за точність
та зміст реклами інформації належить
рекламодавцеві.
Підписано до друку 17.04.2006.
Наклад 30 000 прим.

Содержание

Эхо планеты

ИгроРадио 4

MegaGame

Crashday – луч света в темном царстве	6
The Elder Scrolls IV: Oblivion	10
X3: Reunion: и целого мира мало!	14
The Movies – миф о воспеваемом счастье	18
Commandos: Strike Force – убойная сила	21

To play or not to play

Просто стрелялка War World	24
«Экспедиция-Трофи» – Париж-Дакар по-русски	26
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	30
L.A. Rush. Что с моей тачкой, чувак?	36
BLACK – убийственная симфония пуль и снарядов	38
Lada Racing Club.	
Midtown Madness from Russia with love	42
Нейроз-Neuro	46
Shrek: Super-Slam – пряники атакуют!	48
Fast Lane Carnage. Злые микромашины	50

Clubничка

ESWC снова с нами!	52
Incredible Gamer 2005–2006 by Logitech	54

Animania

Украинская анимация – где ты?	
Интервью с известным украинским	
аниматором Евгением Сивоконем	56
Аниме-показы в Киеве	59

Железный Boom!

Внешние карманы для винчестера от Gembird	60
MUSTEK MP100 – DVD-плеер «на коленке»	62

Outro

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»:

Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2006
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxyclean-tank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamescenter.com, www.gamepapers.com

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

ІП Telecom

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

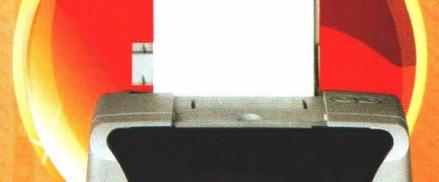
ЕПОС



ТЕПЕР ВАШ ПК ЗДАТНИЙ НА БІЛЬШЕ!

Використовуючи новітній двоядерний процесор Intel® Pentium® D, ПК Delfics® надає Вам більше обчислювальних ресурсів, дозволяючи по-справжньому насолодитися всіма досягненнями новітніх мультимедіа-програм.

ФОТОПРИНТЕР
У ПОДАРУНОК!



ПК Delfics® DDS

На базі процесора Intel® Pentium® D 805
2.67 GHz, двоядерний

Материнська плата на базі Intel® 945P
Оперативна пам'ять DDR II 512 MB PC4200 (Brand)
Жорсткий диск 160 GB Serial ATA II (Samsung)
Графічний акселератор ATI Radeon X800 GTO
128 MB/ 256 bit/ TV/ DVI/ PCI-E (Sapphire)
Оптичний привід з двошаровим записом DVD±RW
Корпус Foxconn 350 W

3299
грн.

Кожному покупцю акційного ПК Delfics® фотопринтер Canon iP-1500 у подарунок!*

Кожен покупець будь-якого комп'ютеру із модельного ряду Delfics® додатково отримує в подарунок фірмову футбольку!*

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті: www.delfics.com



ВИГІДНИЙ КРЕДИТ! Умови кредитування запитуйте у магазинах.

Повний асортимент продукції дивись у мережах:

«ГігаБайт» www.gb.ua

КІЇВ
вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-22-15, 279-86-43

пр. Маяковського, 10
(044) 515-84-75, 536-09-23

пр. Московський, 16
(044) 501-03-18, 419-81-88

вул. Тимошенка, 21
(044) 426-17-02, 426-14-31

Відділ оптових продажів
вул. Філатова 1/22
(044) 528-83-30, 501-60-42

БІЛА ЦЕРКВА
б-р Перемоги, 99
(04463) 4-49-35, 4-47-52

ЖИТОМІР
пров. Вацківський, 3
(0412) 41-27-53

Старий бульвар, 2
(В. Бердичівська, 26)
(0412) 42-16-16, 34-44-90

КІРОВОГРАД
вул. Преображенська, 3-а
(0522) 35-17-67

СІМФЕРОПОЛЬ
вул. Гоголя, 15
(0652) 51-01-68, 51-01-67

ЧЕРНІГІВ
вул. Мстиславська, 33
(04622) 7-47-07

КРЕМЕНЧУК
вул. Жовтнева, 37/18
(0536) 79-99-98, 79-13-66

Гарантія на ПК Delfics® - 3 роки.
ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

«Домотехніка» www.domotechnika.com

КІЇВ
пр. Перемоги, 45
(044) 456-21-67

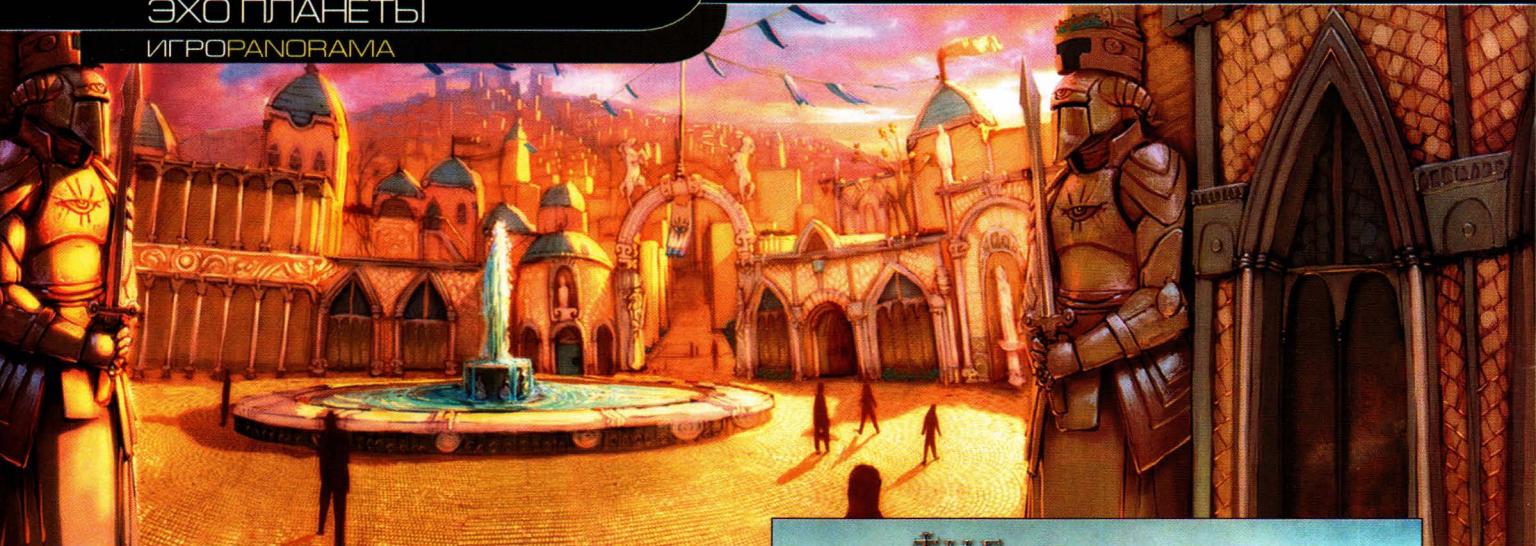
вул. Р. Окіні, 3
(044) 516-83-59, 517-49-13

«METRO Cash & Carry Україна» www.metro.ua

Подарунком вважається придбання товару за 1 гривню. Термін дії акції з 1 по 31 травня 2006 року, або доки акційний товар є в наявності. Акція дійсна у київських мережах салонів-магазинів «ГігаБайт» та «Домотехніка». Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.



Логотип Delfics® є товарний знак ТОВ «Компакт-сервіс» та ТОВ «Компакт-Трейд».
Intel, Intel logo, Intel Inside logo, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, и Pentium® є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel та її підприємств на території США та інших країн.



Ночи в сентябре

Уполномоченные болтуны из BioWare на официальном форуме скромно выдали дату выхода самой ожидаемой ролевой игры этого года – Neverwinter Nights 2. Согласно заявлениям, игра выйдет в сентябре этого года. Что ж, великолепно – надеемся и ждем-с.

Чистые герои – залог успеха

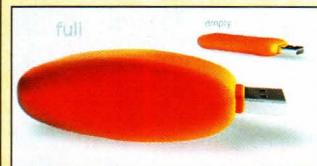
Иногда боссы игровой индустрии принимают и правильные решения. Из источников,



и других новинках компании. Хорошо, очень хорошо, но сразу возникает другой вопрос: какая защита будет установлена вместо StarForce?

Объемная память

В семействе оригинальных гаджетов в скором времени

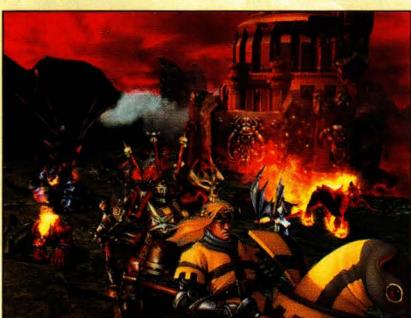


ожидается интересное пополнение – USB-flash накопитель, увеличивающийся в объеме по мере заполнения информацией – весьма интересная штуковина, особенно в плане наглядности.

Девайс с кодовым названием Flashbag по мере заполнения инфой будет постепенно надуваться. И пользователь просто визуально сможет определять, сколько свободного места еще есть в его распоряжении.

Автором такого интересного устройства является российский дизайнер Дмитрий Комиссаров.

Flashbag на данный

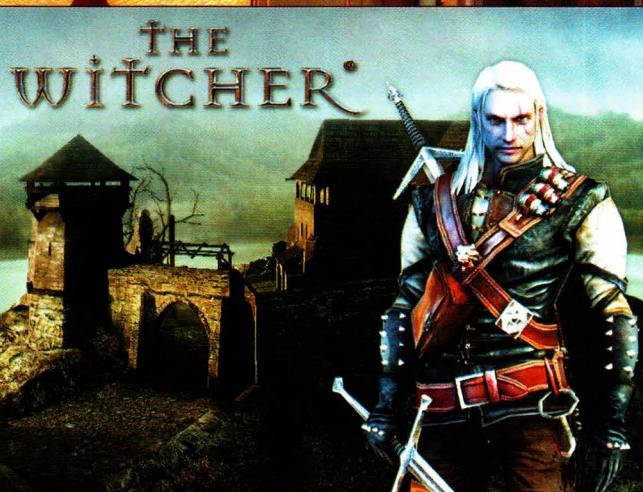


подозрительно похожих на официальные, стало известно, что руководство Ubisoft подтвердило факт: доставшая всех система защиты StarForce не будет установлена на диски с Heroes of Might&Magic V

момент пока еще пре-
бывает на стадии рабо-
тающего прототипа.

Ведьмаки прилетают по весне

Польша – это все же не Прибалтика, тем не менее очень многое «ясновельможные па-



ны» делают не к спеху. Согласно официальному заявлению CD Projekt RED, весьма ожидаемый action-RPG The Witcher ориентировочно выйдет только весной 2007 года. Что ж, постараемся не забыть про Геральта за это время.

Иссохшие корни

Не все, что делается, доделывается до победного конца. Кое-что засыхает на корню. Вот и польская RPG «The Roots» студии Tannhauser Gate прекратила свое существование, так и не





добравшись до релиза. Причиной послужил длинный ряд серьезных трудноразрешимых проблем, и в итоге издатели жестоко, но справедливо решили, что проект «проще пристрелить, чем прокормить».

Холодное очень страшное кино

Ужастик Cold Fear в скором времени посягнет на широкий экран – кинокомпании Avatar Films и Sekretagent Productions приобрели права на экranизацию этого survival horror производства студии Darkworks.

Cold Fear не относится к разряду общеизвестных, любимых и часто вспоминаемых хитов, однако продюсеры ре-

Адреналиновый пик

Московская студия Gaijin Entertainment успешно работает над продолжением известной гоночной аркады «Адреналин». Новая игра, получившая название «Адреналин 2: Час пик», предлагает игроку весьма популярное развлечение – уличные гонки по улицам города-героя Москвы.

Из обещанного: три десятка машин, тюнинг, прочее украшательство, прокачка водительских навыков и бешеный саундтрек.

И снова темнота

Пресс-служба Atari объявила о начале работ над ужастиком Alone in the Dark в версиях для PC и Xbox 360,

разработчиком является компания Eden Games.

Похоже, в будущем игровую общественность ожидает триумфальная реинкарнация еще одной легенды игрового мира. Новый Alone in the Dark обещает море страха, почти полную интерактивность окружений, великолепную графику и правдоподобный физический движок.

Праородитель жанра survival horror имеет все шансы опять породить что-то новое, хотя время и труд покажут, что и к чему.

Дорога в ад

Ubisoft анонсировала следующую часть сериала Brothers in Arms для PC, PlayStation 3 и Xbox 360. Разработчиком, как и раньше, является студия Gearbox.

Игра, получившая название Brothers in Arms: Hell's Highway, должна появиться не ранее конца этого года. Что же касается сюжета, то он снова забросит 101st Airborne Division прямо в тыл врага.

Игра создается на основе Unreal Engine 3, и графика обещает быть весьма недурственной. Из обещанного разработчиками следует отметить новшества в игровом процессе, изменения в сетевых режимах и прочие «бла-бла-бла».



шили, что игра все же достойна экranизации.

Сценарий фильма почти без изменений будет следовать сюжету игры, по воле которого офицер береговой охраны ищет свою пропавшую dochь, но находит странный корабль, битком набитый пришельцами и прочей нечистью.

В данный момент киношники разыскивают хоть сколько-то талантливого режиссера без замашек мистера Уве Болла.



МАГАЗИН
КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
НА ПОДОЛІ

ВИСОКІ ТЕХНОЛОГІЇ
ТА НИЗЬКІ ЦІНИ

ПЛАТИ ВІДЕОМОНТАЖУ

ІГРОВІ МАНІПУЛЯТОРИ

ВИТРАТНІ МАТЕРІАЛИ

АКУСТИЧНІ СИСТЕМИ

ПАМ'ЯТЬ CORSAIR

КОМП'ЮТЕРИ

ВІДЕОКАРТИ

ПРИНТЕРИ

МОНІТОРИ

ТВ ТЮНЕРИ

ЗБИРАННЯ КОМП'ЮТЕРІВ
НА ПЛАТФОРМІ AMD64
З ТЕХНОЛОГІЄЮ SLI
ДЛЯ МУЛЬТИМЕДІА
ТА ІГОРІВ



ОЦИФРОВУВАННЯ
ДОМАШНЬОГО ВІДЕО
ІЗ ЗАПИСОМ
НА ОПТИЧНІ НОСІЇ

ТЕХНІЧНИЙ ЦЕНТР
НАДАЄ КВАЛІФІКОВАНІ
КОНСУЛЬТАЦІЇ ТА РЕМОНТ

ПРОДАЖ ТОВАРІВ
У КРЕДИТ

Київ, вул. Ярославська 14/20
тел: (044) 467-5113
факс: (044) 467-5248
<http://www.unikom.com.ua>
E-mail: office@unikom.com.ua

Название: Crashday**Жанр:** racing/action**Разработчик:** Moon Byte Studios и Replay Studios**Издатель:** Atari**Издатель на территории Украины:** «Одиссей»**Системные требования:** процессор с тактовой частотой не менее 1,5 ГГц

512 Мб оперативной памяти, 3D-видеоадаптер с 64 Мб памяти с поддержкой пиксельных и вертексных шейдеров (GeForce 3/Radeon 8500 или лучше), поддержка DirectX 9.0c

Рекомендуемые системные требования: процессор с тактовой частотой 2 ГГц, 1024 Мб оперативной памяти, 3D-видеоадаптер с 128 Мб памяти уровня GeForce FX 5600/Radeon 9600 или лучше, поддержка DirectX 9.0c**Количество дисков:** 1 DVD/2 CD**Сайт игры:** www.crashday.com**ОЦЕНКА:**

11

11

9

12

7

10

Графика:**Звук:****Геймплей:****Управление:****Сюжет:**

CRASHDAY



Луч света в темном царстве

Бесконечное множество стритрейсерских аркад и раллийных симуляторов уже начинает надоедать. Подобные игры стали слишком однообразными и наводят скучу на игроков, не фанатеющих от запаха бензина. Современные автогонки во многом повторяют друг друга и уже не вызывают прежних эмоций. А помнится, когда-то мы с восторгом встречали NFS Underground и Colin McRay Rally 200x. К хорошему привыкаешь быстро, и удивить современных игроков с каждым днем становится все труднее и труднее.

Конечно, подобный кризис не мешает автомобильным аркадам сохранять популярность среди своих поклонников. Но остальным от этого отнюдь не легче. Ладно, хватит о грустном! Не все так плохо, как кажется на первый взгляд. Находятся (точнее рождаются) разработчики, способные придумать и неплохо реализовать оригинальные идеи в жанре. Чудо немецких девелоперов – Crashday – явный тому пример.

Игрушка представляет собой сборную солянку из популярных в былые времена гонок. Автомобильные схватки на арене в стиле Twisted Metal и Carmageddon, физика повреждений а-ля FlatOut, разнообразные

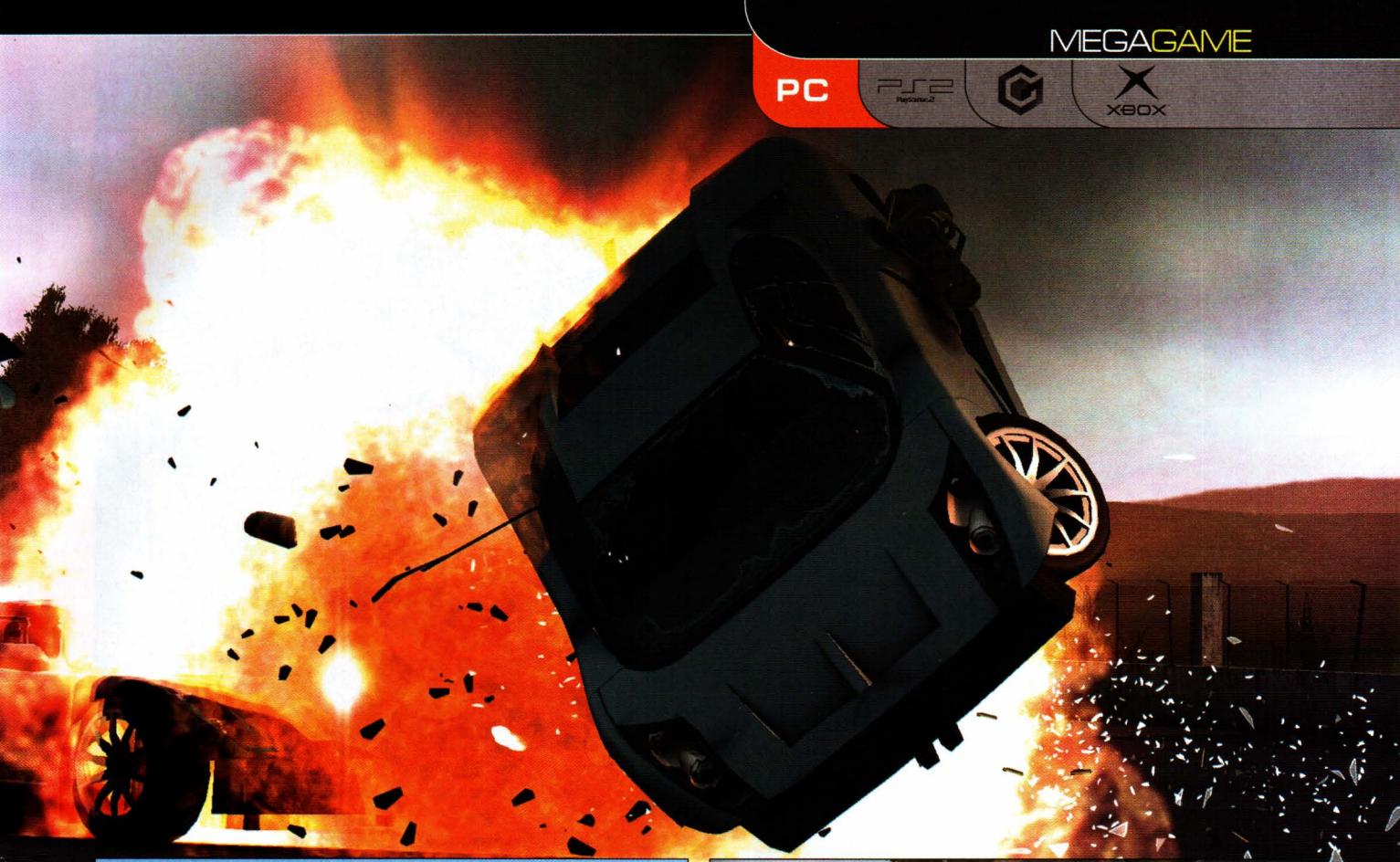
трюки наподобие «Адреналин: экстрим-шоу» и Trackmania Sunrise... Все это залили в одну большую емкость и хорошоенько размешали, приправив отличной графикой, невероятно интересным геймплеем и редактором треков. Потом сварили и съели. Точнее будет сказать: «сделали неплохую игру, и пили ее с удовольствием скавал».

Не только экстрим-шоу

Несколько экстремальных водителей решили организовать свое шоу. Ничего особенного, обычное шоу трюков. Зрители делают ставки, а лишенные ума водители демонстрируют зрелищные прыжки.

Кто выступил лучше всех – стал победителем и сорвал куш. Были деньги, нужные на первое время, чтобы соорудить более-менее нормальный тренировочный трек. Было желание, в конце концов, были зрители, которые хотели бы наблюдать за всем происходящим. Одна проблема: не было нужного количества таких же отчаянных гонщиков, которые не побоялись бы рисковать жизнью и своим железным конем ради пользы дела.

Чтобы набрать команду автобезумцев, организаторы устроили отборочные гонки на выживание – набрали народу из местной психбольницы, купили всем водительские пра-



ва и научили стрелять, а после предварительной подготовки толпу нездоровых чуваков выпустили на большую арену. Кто выжил – тот прошел и удостоился чести войти в команду. Так игрок попадает в Crashday.

Незамысловатое и вполне обычное начало, как во многих автогонках. Но по мере прохождения игры становится ясно, что над сюжетом немцы поработали неплохо. Шоу развивается, ребята выпускают DVD с видеороликами, наполненными множеством умопомрачительных трюков. Это привлекает не только больше почитателей Crashday, но и недоброжелателей. Появляются злые пацаны, спекулирующие на ставках. Их нужно уничтожать, а богатую публику – развлекать. Чем дольше про-

ходишь карьеру, тем разнообразнее и интереснее становятся игровые режимы.

Ну, здравствуй, Carmageddon! С чем пожаловал?

Самый интересный и драйвовый режим – «Уничтожение». По ходу игры он навеял добрые воспоминания о знаменитых Carmageddon и Twisted Metal. Наша задача – отправить на небеса определенное количество противников. Режим сам по себе достаточно разнообразен. В одних заездах вы играете за определенную команду. В других – придется в одиночку сразиться с несколькими (5–20) машинами врага. Попадаются и более веселые задания. Например, в конце игры будет

довольно интересная битва с одним злостным дядей. В этой финальной схватке каждый, кто уничтожил вражескую автомашину, получает дополнительные очки (фраги). В итоге их нужно набрать на пять больше, чем у противника. Погибнуть несколько раз? Как это? Ничего удивительного: после тотального повреждения машина красиво взрывается в сопровождении очень зрелищных спецэффектов, после чего вас ожидает респаун – и снова в бой! Почти как Quake, только на колесах.

В бою игроку очень кстати придется дополнительное оружие, которое можно купить в тюнинговом магазинчике. Конечно, можно ограничиться и своими силами. Но иногда от столкновения с другими машина-

ми ваша повреждается намного больше. Для восстановления справедливости придется применять оружие: огнемет и/или ракетницу. Огнемет скострельный, но точно прицеливаться с его помощью нелегко. Да и мощность поражения маловата. Ракеты же попадают точно в цель и могут за раз разнести полмашины. Правда, ракетница долго перезаряжается, и иногда снаряды в ней заканчиваются. Ближе к концу игры в магазинчике появится улучшенный вариант ракетницы, которая стреляет двумя ракетами одновременно. Однако к тому времени противник уже будет в состоянии улучшить свою броню, и пробить ее уже будет **намного** труднее.

Следующие не менее интересные и очень оригинальные



режимы – «Динамитная гонка» и «Передача бомбы». В первом нашу машину минируют, выпускают на трек и устанавливают порог минимальной скорости, медленнее которой ехать нельзя. Чуть притормозил – полетел вместе с машиной в воздух, динамит долго думать не будет. Что-то подобное было в фильме «Скорость». Только там был заминирован автобус, и минимум установлен в 50 миль/час. В Crashday же все веселее – минимальный предел скорости постоянно растет, во время езды чувствуется прилив адреналина в кровь. Кроме того, что установленный минимум приходится удерживать на хитрых

поворотах и не врезаться, в то время как вас пытаются сбить оппоненты.

Второй режим – «Передача бомбы» – в корне отличается от первого. Выпускают на арену с десяток машин, к одной из них прикручивают бомбу – и в бой. За недолгое время матча нужно успеть перехватить взрывчатку у оппонента (если с самого начала она не попала к вам) и успеть передать ее какому-нибудь неудачнику, который в итоге взорвется. Самые проворные получают три очка, те, кто не взорвался, – по одному, а взлетевшему в воздух водителю не начисляется ничего. Не справедливо, однако! Чувак по-

гиб смертью храбрых неудачников, а его даже не наградили.

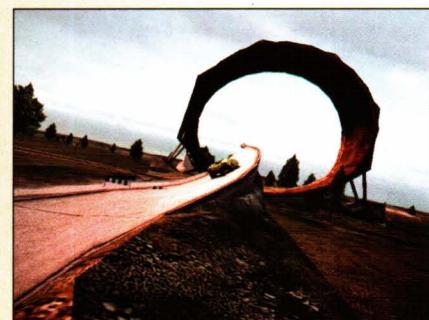
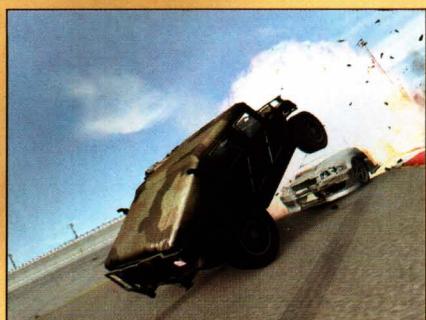
Еще одним необычным и очень драйвовым режимом можно назвать «Удержание флага». Поставленная задача – подобрать на дороге улыбочку и устроить ей экскурсию по всем чекпоинтам. Это командный режим: если улыбочку первым взял кто-то из «наших», беспокоиться не о чем. Если же она досталась врагу – придется отвоевать у них желтого улыбающегося колобка.

«Шоу трюков». Тут все просто: нас отправляют на сцену с уймой трамплинов и разнообразных извилистых тоннелей. Чем ярче и выразительнее трюк – тем больше мы за него получаем очков. Кто раньше собрал нужное их количество – тот и выиграл. В «Шоу трюков» мы участвуем как в одиночку против всех, так и вместе со своей командой. Режим разнообразили очень интересным заездом. Его цель – набрать как можно больше очков, вы-

полняя несколько трюков подряд (в основном прыжков). После каждого из них игрокудается определенное время, чтобы показать зрителю что-то новенькое. Потом снова и снова. Чем больше набирали очков, тем лучше. Но если время после последнего прыжка закончится, а нужное количество очков не будет набрано, придется выполнять все заново.

Кольцевая и обычная «Гонки» не представляют собой ничего особенного. Простенькие заезды с противниками скучны и однообразны. Кто первый приехал – тот и молодец. По сравнению с боевками или бомбовыми гоночками это – просто детский лепет. Правда, и здесь можно найти что-то довольно-таки интересное. Например, очень динамично проходят схватки со временем. Кроме вышеперечисленных заездов и карьеры, в Crashday есть и весьма интересные одиночные гонки – так называемые «Мини-игры». Их задания





очень интересны: прыгнуть на машине как можно выше или как можно дальше. Что-то подобное было во *FlatOut*. Но там мы запускали водителя, наблюдая, как бедолага кувыркается по асфальту или падает на него после 100-метрового прыжка. В *Crashday* есть и более экзотические варианты – проехать с бомбой как можно большее расстояние, пока машина не взлетит на воздух. В общем, скучать не придется!

Однако, красиво!

Графика в *Crashday* просто потрясающая. Автомобили и сами треки смотрятся очень красиво, особенно на фоне совсем недавно вышедших авто-игр. Машинки не лицензированы: видимо, мировые производители не захотели смотреть, как их автомобили беспощадно разлетаются на мелкие кусочки. Присмотревшись, можно узнать знакомые очертания *Lamborghini*, *Chevrolet Corvette*, *Mazda 6*, *VW Golf*, *Hummer* и других монстров мира авто.

Отблеск солнца на мокром асфальте, разорванные куски дороги, красивейший горизонт, грунтовая поверхность загородных трасс и блестящие трамплины трюкового шоу – все это смотрится очень красиво.

Внешность автомобилей заслуживает отдельного внимания. На старте они смотрятся несколько «прилизанно», впрочем, как и все новые автомобили. Но ситуация очень быстро исправляется – сразу же после первого столкновения машины приобретают «привычный» облик и продолжают кататься уже в полуразбитом состоянии.

А где же физика? – Ее тут нет!

Система повреждений в *Crashday* без преувеличе-

ний сделана на голову лучше, чем во *FlatOut*. Разбивающиеся стекла, вмятины на корпусе и фарах – внешне все это смотрится очень даже неплохо. Но на поведении железного коня они почти не отражаются. Точнее, отражаются, но самую малость, почувствовать последствия столкновений (особенно мелочных) практически невозможно.

Говоря о физике, стоит отметить, что ее тут просто нет. И рассказывать о ней мы не будем ☺. Местная закись азота – проще говоря, «ускорение» – просто выталкивает машину на несколько метров вперед и прибавляет ей скорости. Тормозят тачки долго, разгоняются – быстро. На трюковых шоу ведут себя, мягко говоря, не реалистично. Можно с высоты в несколько сотен метров приземлиться на колеса и спокойно поехать дальше.

В остальном же претензий нет. К тому же при таком поведении машины очень хорошо чувствуется скорость, соответственно, от управления получаешь больше положительных эмоций.

Тюнинговый магазинчик и другие торговцы железом

По мере прохождения карьеры нам платят деньги за пройденные задания. Их можно потратить двумя способами: купить новый автомобиль или модернизировать старый. Девчонок, впрочем, как и других способов просаживания честно заработанных денег, по неизвестной науке причине в игре нет.

Автопарк *Crashday* невелик, он состоит из нескольких бронелобых внедорожников, легковых и спортивных машин. Сбалансированность автомобилей чувствуется на протяжении игры. А к концу карьеры

придется держать в гараже несколько разных машин. Пройти соревнование на легковушке невозможно – придется купить спортивный болид. А для насыщенных смертельных битв не помешает бронированный джип, оборудованный огнеметом и ракетами.

В тюнинговом магазинчике можно приобрести несколько внешних улучшений, которые отразятся лишь на облике машины и не прибавят ровным счетом ничего к их характеристикам. Есть и более толковые улучшения: повышение прочности установкой бронекомплекта, улучшение производительности, замена подвески,

установка пушек... Действующих апгрейдов немного, но без них порой невозможно пройти ту или иную миссию.

Конец. Враг мертв и реанимации не подлежит

Crashday – отличная гоночка с неплохой графикой и невероятно интересным, захватывающим геймплеем. Даже после прохождения карьеры играть хочется снова и снова. Это то, чего так долго ждали, но оно появилось немного в ином облике. Это новый *Carmageddon*!

Сансаныч [AG] Гусленко, злой редактор

Твій мультимедійний центр!
Фотокамера UFO DV 4140

4 млн. пікселів
 Mp3 плеєр
 Диктофон
 Web-камера
 Відео Mp4

Найнижча ціна
165.00

UFO DIGITAL

Указана ціна, що рекомендована. У дolarах США, оплата - виключно до українського звільнення. Емблема на курсом НБУ 893,25 грн.



Название: The Elder Scrolls IV: Oblivion

Разработчик: Bethesda Softworks

Издатель: «10»

Жанр: RPG

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 2048 Мб, 256 Мб 3D

Video

Официальный сайт: www.elderscrolls.com

ОЦЕНКА: 12+ (к черту арифметику!)

Графика: 11

Геймплей: 11

Управление: 9-

Звук: 11

Сюжет/концепция: 11+

Немного истории

Компания Bethesda Softworks, в определенных кругах именуемая «Беседка», уже давно известна как компания одной игры, а сериал The Elder Scrolls, пожалуй, знает каждый уважающий себя игрок.

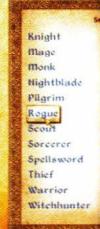
История берет свое начало в 1994 году, что по меркам ин-

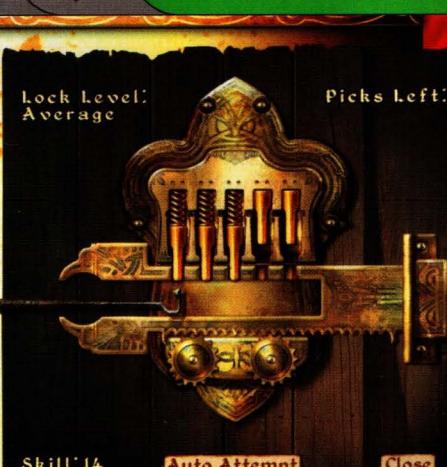
дустрии компьютерных игр не так и давно. Именно тогда появилась The Elder Scrolls: Arena – первая часть «Скрижалей Древних», именно так звучит наиболее правильный литературный перевод данного названия. Стоит ли рассказывать, что в те времена любая необычная и тем более ро-

левая игра просто не могла быть неуспешной. Самобытность игры поставила ее в стороне от всех остальных сRPG, это едва ли не основная специфическая черта всего сериала.

В 1996 году увидела свет вторая часть – The Elder Scrolls II: Daggerfall. В силу огромного числа багов, глю-

ков и прочих ошибок поклонники тут же обозвали ее Buggerfall. Однако ситуация была прямо как в бородатом анекдоте – «ежики плакали и кололись, но продолжали лезть на кактус». Фанаты ставили патчи, прорыдались сквозь миллионы багов, восстанавливали поврежденные сохранки из





резервных копий и продолжали играть, и не было по тем временам игры более продвинутой и глючной, чем Daggerfall, ведь там была почти полная свобода действий в огромном мире и нелинейный сюжет – другая «фирменная» черта TES.

Почти сразу Bethesda анонсировала и третью часть – Morrowind. Но скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. The Elder Scrolls III: Morrowind появился только в 2002 году. Правда, за это время Bethesda успели состряпать еще две игры – hack&slash мясорубку The Elder Scrolls Legends: Battlespire и адвенчуру The Elder Scrolls Adventures: Redguard, однако обе эти игры не завоевали особой популярности.

Ляля на Morrowind, первую ласточку среди RPG нового тысячелетия, игровая общественность проявила непростиительный оптимизм – никто не рискнул переиграть «Беседку» на ее собственном поле – конкурентов у The Elder Scrolls III не было и не предвиделось. Долгую и счастливую жизнь Morrowind удалось продлить силами двух add-on'ов – Tribunal и Bloodmoon.

И вот, наконец, осенью 2004 года было объявлено о начале работ над четвертой частью сериала, получившей название Oblivion. Спустя не-

сколько переносов релиз состоялся. И стало совершенно ясно, что ничего так и не изменилось...

Большой бум

Не произошло ровным счетом ничего особенного – ролевое комюни티 встало на уши, наблюдались случаи массового помешательства в среде моддеров, оверлокеров и владельцев навороченных видеокарт. Потому что планка качества графики в ролевых играх снова поднялась до заоблачных высот.

Добро пожаловать в реальный мир

Фраза явно не в тему, зато Bethesda именно так позиционировали Radiant AI – сделать огромный игровой мир, мир, живущий по своим законам и лишенный противоречий. В общем и целом электронные обыватели как блистали интеллектом ниже уровня плинтуса, так и продолжают его демонстрировать при каждом удобном случае. Определенно, акцентировать на нем внимание не стоило, меньше было бы претензий со стороны игроков. Даже обыватели в обеих «Готиках» вели себя на много естественней, хоть и действовали, как заводные куклы. В бою со-ратники

периодически проявляют чудеса глупости, приходится полагаться исключительно на собственные силы. Впрочем, иного и не ожидалось. Для разнообразия попробуйте без драк и остановок проскочить из одного города в другой – и, скорее всего, соберете длинный шлейф из бандитов и другой живности. Забавно, не правда ли?

Если не обращать внимания на праздно шатающихся NPC, то мир действительно кажется реальным, живым, наполненным буйством красок и опасностями на каждом шагу. Великолепные пейзажи, огромные разнообразные города, деревни и селения, таинственные пещеры и скелепы, реки и озера, горы и кровавые чертоги Обливиона. Да, графика – это все, что только можно было выжать из современных технологий. Наличие HDR и третьих шейдеров вызвали нешуточный интерес, а у владельцев не слишком игровых компьютеров – еще и обеспокоенность.

Однако все оказалось не так страшно, как предполагали скептики: для игры вполне хватает гигабайта оперативной памяти и карточки типа GeForce 6600. Правда, не все красоты Тамриеля будут видны, но что поделаешь, не всем дано быть богатыми.

Без изъянов не обошлось – самозатенение всего и вся не акти какая штука, да и сами темы есть не везде, отсутствуют водяные брызги, но это ровным счетом несущественно, хоть эстеты надрываются полным ходом, дескать, без тени – игра провал, графика – ужас, ля-ля-ля, сливайте воду. Чепуха! Слушать вопли таких откровенно зажравшихся элементов – себя не уважать.

Все лучшее – ролевикам

В плане графики новый The Elder Scrolls – однозначно на высоте. С физической составляющей дела обстоят не хуже: цепи раскачиваются, бревна падают, разбросанные предметы неплохо катаются по земле, от поверженных врагов отлетает оружие и щиты, напоровшегося на блок противника отбрасывает назад. Но все равно впечатление определенной искусственности есть и никуда не девается. Впрочем, в защиту TES можно привести и тот факт, что ощущения от искусственности поведения предметов есть даже в Half-Life 2, и пусть фанаты не врут. Но даже самая удивительная графика и физика отходит на задний план, уступая место ощущениям непосредственно от самого игрового процесса.





Муки творчества

Подход к лицу персонажа донельзя скрупулезный – имеется порядка пятидесяти ползунков, позволяющих изменять разные черты лица: размер и ширину скул, положение глаз, форму носа, челюстей, губ, лба, бровей и так далее. Можно сказать, что все это глупость, и все равно всю игру вам предстоит созерцать затылок протагониста, но, с другой стороны, в режиме от третьего лица себя видно. Так же героя видно и на экране статистики. И вообще, приятно поиграть за действительно уникального персонажа. К тому же конструирование морды лица – увлекательное занятие, способное отнять немало времени. Помимо лица можно «настроить» возраст и комплекцию – ширину плеч или талии ☺, вот только рост не регулируется. Изначально технология генерации внешности предназначалась для создания NPC, так что вполне логично было добавить ее в игру.

Побочным эффектом тотальной персонификации NPC стало появление весьма недурственной озвучки и разнообразия диалогов.

Сюжет и все, все, все

Первые, кого видит игрок, – это стражники и надзиратели, потому как последнее время

наш герой был занят чрезвычайно важным делом – отбывал срок в темнице за непонятно какие былые заслуги. Но тут к нему пожаловал сам пресветлый и престарелый монарх, нагружен своим проблемами, узрел широкую и светлую душу протагониста и взял его с собой. А потом помер, переложив все бремя забот на крупные плечи героя.

Задание не из простых – влезть в неудобную шкуру всеобщего спасителя и решить все проблемы одним махом. А самая большая из проблем – наступили смутные времена, открылись врата в соседнее измерение – Обливион (местный аналог ада), и толпы демонов хлынули на просторы Тамреля. В контексте этих событий самая главная цель понятна – прекратить это масшовое безобразие. А пути ее достижения все как один извилисты, тернисты и, что самое страшное, порой немного скучноваты.

Сюжетная линия игры так и норовит раствориться в великом множестве побочных заданий, система квестов претерпела положительные изменения. Очень интересны задания гильдий, многие феодалы тоже способны подбросить немало интересных поручений.

Разнообразием по мозгам

Богатство возможностей поражает, наводя на крамольные мысли о вседозволенности и исключительности игрока. Набор доступных классов персонажей определенно обескураживает, ввергает в ступор и заставляет мысли лихорадочно носиться под

черепной коробкой... Кем быть? Что выбирать? Что катать и чем пожертвовать? Для особо дотошных и продвинутых игроков существует возможность создания своего собственного класса.

Исходя из собственного и чужого опыта, можно смело утверждать, что самый верный способ испортить себе всю радость от *Oblivion* – играть воином, пусть даже с магическими способностями. Герой должен быть магом или стрелком. Путь вора сложен в силу весьма упрощенного stealth-режима и «удивительной» бдительности NPC. Очень неплохо быть воинственным бардом, отпускать шутки и потчевать сталью слишком обидчивых. Но все же намного приятней колдовать, разбрасывая грозь смертоносного огня или сполохи исцеляющего света. К тому же скорость регенерации маны по непонятным причинам намного больше, чем раньше.

Как и в *Morrowind*, немало внимания уделено алхимии. Список всевозможных реагентов для снадобий простирается от начала и до бесконечности, но, как и прежде, действительно редкие компоненты так просто на дороге не валяются, и работать с ними может только квалифицированный алхимик. Так что это еще один повод убить несколько часов, ковыряясь в минилаборатории, или еще больше времени – на повторное прохождение игры.

Геймплей скрывает множество приятных сюрпризов, и некоторые из них имеют свои аналоги в *Fable*. В частности, ведется подробнейшая статистика действий протагониста – где кого он замочил, где сам ноги промочил, сколько шуток пошутил, куда и сколько денег потратил и еще много чего другого, так сказать, полная биография в числах.

Можно случайно стать вампиром, вылечиться от этой боли (как говорят люди знающие, в ходе выполнения квеста есть баг на бесконечные деньги ☺) или продолжать посасывать гемоглобин. Можно завести свой маленький законный бизнес – приторговывать недвижимостью и заниматься инвестициями. А можно и незаконный – воровать, убивать и угонять чужих лошадей, много чего можно делать, хоть и не все и не всегда в игре это удобно реализовано.

И-И-ГО-ГО И ШО С ТОГО

Разработчики вернули катание на лошадях, присутствовавшее еще в *Daggerfall*. Тем более сейчас пошла мода на парнокопытные транспортные средства, так что грех было обойти стороной эту тему.

Реально лошадки получились симпатичные, с виду реалистичные и в управлении практически не отличимые от автомобиля или мотоцикла ☺. Анимация немного однообразная, при повороте лошадь поворачивается на месте вокруг центра, оттого и ощущения соответствующие. В города верхом не пускают, и коня приходится оставлять в гараже... то есть в конюшне ☺.

Самый большой косяк

Он же – гвозди в гроб любого исследователя мира. Самая большая проблема игры – адаптация силы монстров под уровень игрока. Проще говоря, куда бы протагонист не сунулся, везде его с распластертыми когтями встретят оппоненты, с которыми придется повозиться. А это означает только одно – слабых противников не бывает, есть только слабый игрок. Это отбивает всякую охоту шастать по всем встречным-поперечным подземельям,



тем самым подталкивая к целинаправленному продвижению по сюжету. Все вышеперечисленное – это результат борьбы с манчкинизмом и тотальным истреблением всего живого в игре. Но, с другой стороны, развитие персонажа не заметно, и это уже совсем не радует.

Косяки поменьше

...консольного характера. Нарваться на них – проще пареной репы об асфальт ☺. Все они произрастают в инвентаре и соседствующих с ним разделах.

Крайне неудобная и малоизвестная система установки горячих клавиш определенно напрягает – скажите «спасибо» дяде Билли и его Xbox 360, и «Беседку» не забудьте помянуть злым тихим словом за стремление усидеть одной пятой точкой на двух платформах.

Второй камень преткновения – карта. Ну почему можно поставить только одну собственную пометку, неужели это было так трудно реализуемо? Конечно, все сделано красиво, под пергамент, но отсутствие масштабируемой карты и уж совсем малопонятные очертания местности на картах локаций не дают нормально сориенти-

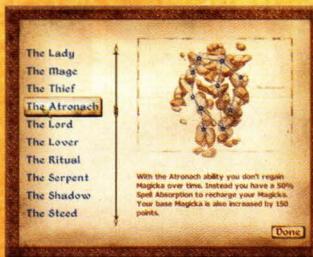
роваться. Эх, ну могут же, умеют... умеют портить все хорошее, особенно когда могут. В угоду консольному управлению сделана и простая аркадная система боя, и это тоже не радует.

Итог всегда один

Что ни говори, а Bethesda опять в своем репертуаре, опять шедевр и опять не без изъянов. Великолепная игра, кой несомненно является *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, уже покорила сердца и компьютеры многих бывалых игроков и в будущем покорит еще больше. Да, недоделок хватает, и, может, даже с избытком, но в будущем наверняка появятся исправления и патчи, пропадут старые баги и возникнут новые. Но фанаты будут бороться, а модификации, дополнения, неофициальные продолжения и великое множество других полезностей обеспечат игре долгую и полноценную жизнь. Да и разработчики наверняка созреют для официального продолжения...

История развивается по принципу спирали, и серия *The Elder Scrolls* наглядно это демонстрирует – каждый раз все больше, лучше, интересней.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина





Название игры: X3: Reunion (X3: Воссоединение)

Разработчик: Egosoft

Издатель: «Одиссей»

Жанр: цифровой космос

Минимальные системные требования: процессор Pentium 4 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 3D видео 128 Мб

Официальный сайт: www.egosoft.com/games/x3/info_en.php

ОЦЕНКА:

10+

Графика:

12

Геймплей:

9

Управление:

10

Понятность: никак нет.
для новичка: товарищ

генерал

Звук:

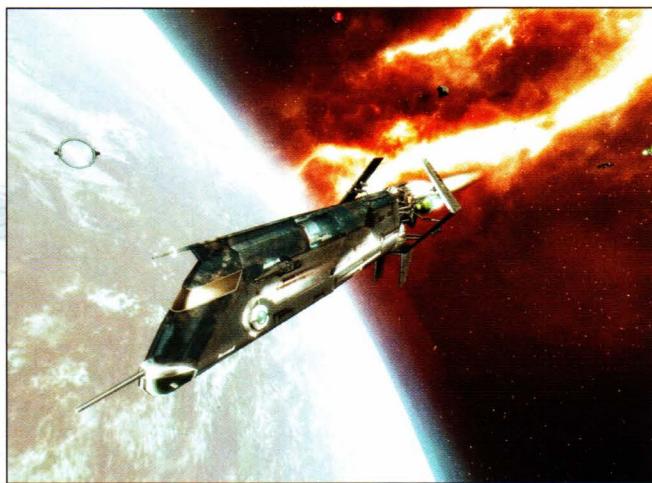
12-

Сюжет/концепция: 9

X3
и целого мира мало!

I'm gonna send him to outer space – find another race.

the Prodigy



ройдя долгий и тернистый путь от «X: Beyond the Frontier», «X-Tension», «X2: The Threat» до «X3: Reunion», игра отсекала всё лишнее, приближаясь к идеалу...

Screenplay-2935

2935 год, другая Вселенная: устрашающие миры Хепол и Кхаак возвестили о себе!

Краткий экскурс. Всё началось в 2912 году, когда Кайла Брэннана в результате аварийной ситуации швырнуло в загадочную вселенную X, где он вынужден был прижиться и основать корпорацию «Терракорп». Найдя сына Джулиана, Кайл не обрел счастья – он не смог уберечь его от невзгод. Лишившись всего, Джулиан Брэннан вынужден подниматься со дна и идти вверх своим путем.

Именно здесь нам и предложен выбор собственного будущего – зарабатывать деньги, воевать или бродить по мирам в поисках приключений, занимаясь научными изысканиями. Симбиоз торговца и воина также входит в арсенал доступных путей саморазвития.

По сути своей сюжет двояк, как серебряная монета, – предоставляя неимоверную свободу действий, он все же имеет свой невидимый стержень, который будет подталкивать заблудившегося игрока вперед.

В межгалактической жизни царит холод открытого космоса, зловещего и манящего в неизведанные дали бескрайнего простора. Поэтому не ждите от сюжета излишней эмоциональности. Для желающих отмахнуться от таких красок предложено три специальных режима игры, в которых сюжета нет совсем.

I'll take your brain to another dimension

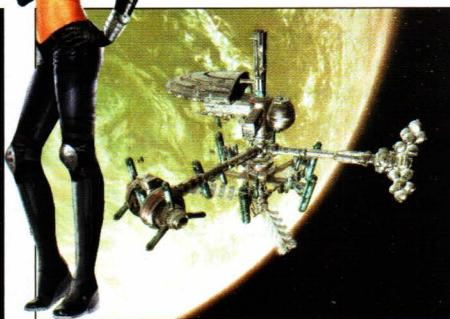
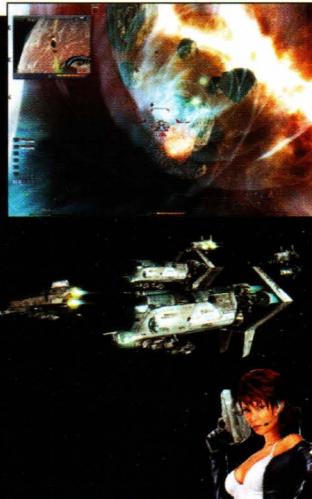
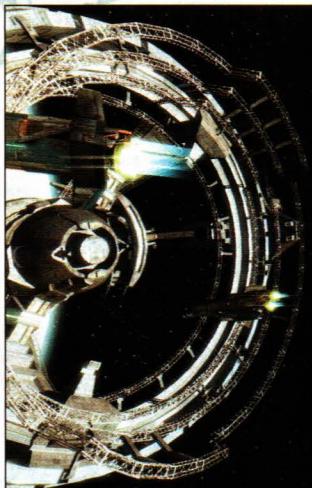
Максимальный упор в игровом процессе X3 сделан на экономическую подсистему. Научившись двигать капиталы галактик, узнав массу полезного о торгово-промышленных цепочках, основах бартерных отношений, рыночных предпочтениях той или иной расы, вы станете любимыми учениками и студентами преподавателей экономики и маркетинга. ☺ А строительство в X3 – это отдельная мощная стратегическая линия!

Рейтинговая система оценки репутации позволяет на-

полнять ваши отношения с космическими расами самыми разнообразными оттенками, а задания – повышенной важностью! Кроме основной позитивной аргонской расы, вас ждут торговцы Телади, боронские существа-союзники, подозревающие всех сплиты, высокомерные параниды, а также уже упомянутые Хаак и пираты.

Рано или поздно вам понадобятся средства на корабль или даже несколько, ведь в самый неожиданный момент вас могут атаковать пираты, воинствующие объединения и таинственные корабли, от которых без сил и вооружения лучше держаться подальше.

Управление позволяет в стычках реагировать на врача адекватно, благодаря легкости и простоте, а обзор камеры можно вполне удобно менять, знакомясь с красотами по ходу игры. Бои проходят аркадно и зрелищно, пушка подчиняется всем вашим командам, а игра в «кошки-мышки» с ракетами, которые щедро презентуют вам враги, вносит свою красочную лепту. А вот панель управления корабля убрали (лень? ☺), зато на экран теперь можно лепить целую кучу информа-





ционных окошечек – интересное, но весьма спорное нововведение. Для особо примерных пилотов в наличии улучшения и локаторы, помогающие ориентироваться в сложностях бытия. Команды напарникам и верным дронам прости до неприличия – атака/защита.

Враги действуют осмысленно, грамотно атакуя и зная, каким оружием лучше воспользоваться. А победить врага с высоким классом на корабле более низкого ранга вряд ли получится. Аргон и «Терракорп» позаботились о своих летчиках и бойцах: вашей командирской руки ждут тяжелые истребители «Барракуда» класса М3, сбалансированные «Скорпионы», шустрые «Разведчики», солидные корветы «Дракон», крейсеры, эсминцы и защищенные до пяток авианосцы. А какое моральное удовольствие приносит захват судна поверженного противника в качестве трофея!

Бои бывают редко, но запоминаются надолго. Основное же наше занятие – летать, искаль, приземляться, снова летать, стыковаться, выяснять и снова летать. Чаще читайте карту Вселенной – очень полезная штука.

Путешествия отнимают большую часть времени (как в *Ex Machina*), но доступные нам миссии будут компенсировать

эту легкую скучку. Как ни странно, авторам удалось разорвать замкнутый круг, мешавший отойти от клонированных сюжетов, копированных миссий и одноликих серых противников. Здесь всё иначе: миссии содержат полеты за информацией, поиск загадочных мистических порождений древности, охраны важнейших объектов, нападений на неприятеля, от-

бивания невинных жертв из кровожадных лап врага...

Делать глаза-блюдца придется почти с самого начала, когда вам в погоне за артефактом придется мотаться не только по орбите, но и на время заскочить в город и «упасть на хвост» злодеям прямо на городских улицах!

Запомните важную вещь – в Х3 всё, что вы сделаете, может отразиться на мире и его состоянии. У разработчиков было время кристаллизовать уникальную разработку под кодовым именем «Artifical Life» – систему, позволяющую настолько эффектно и шокирующе передать жизнедеятельность целых миров, что складывается впечатление: **выключив компьютер, вы тем самым ничуть не остановите течение жизни Вселенной**. Станции, планеты и перевозчики, которым абсолютно до лампочки и вы, и ваш корабль; конкурирующие фирмы, пытающиеся перекроить рынок на свой манер и отхватить



часть ваших доходов; чуть поодаль затаились служители закона, готовые по первому вызову кинуться задерживать нарушителей.

Штампованные объекты канули в Лету – в наличии более двух сотен видов кораблей и действующих станций, а также около 10 тысяч объектов, способных взаимодействовать с игроком. Теперь каждая планета с ее атмосферным покровом, каждая станция с поверхностью, на которой играют зайчики от местных светил, каждый корабль, состоящий из мно-

гу», а экономика и сюжетные линии подчас шокируют своими несладушками. Но вы знаете: эти временные недочеты уходят с каждым новым патчем.

Играть без обучения сложно – авторы поменяли идеальный подход к игре и перестроили многое из того, что было знакомо нам по прошлым играм серии, однако не потрудились сделать нормальные «намекалочки». В итоге приходится читать мануал (в версии от нашего издателя – 52 стр., а в оригинале – 87 Ⓜ). Ну и, наконец, уже упомянутая тяниучка в сценарии – надо



жества запчастей, – это трехмерная картина великих художников (X3 Reality). Космос величествен и суров, пространства пугающе реалистичны, а некоторые локации просто поразительны (захоронение почивших с миром боевых кораблей может заставить поседеть)!

Звук не отстает от качества видео – жизнь в игре звучит совсем по-настоящему, а вычурные марши идеально подходят игре. Однако актерам не мешало бы вложить в тексты больше эмоций (бич большинства игр современности).

Минусы: ложка лени в бочке восторга

Движок хорош и графикой, и астрофизическими показателями, однако в нем кроется главная проблема: игра неизменно «тупит», как Vampire, на всех без исключения машинах (предположительно из-за системы рендеринга картинки) и временами уходит «в нирвану».

быть очень терпеливым, чтобы долететь до нужной галактики без применения телепортации.

Телепортация: выход

Игра – глобальное отражение жизни самого настоящего альтернативного космоса, позволяющая жить в соответствии со своими жизненными ориентирами. Серьезная система экономики, военная мощь, физический реализм и триумф графики способны привлечь внимание даже тех игроков, которые никогда не увлекались космосом.

Проект имеет много общего с Homeworld, Parkan 2, Freelancer, Wing Commander, Nexus, в то же время сильно отличаясь от каждого из них. Пока еще есть над чем поработать, но X3 на сегодняшний день ближе всех приблизилась к почетному месту идеального космического симулятора.

[x3=Napalm=x3]
<=[x3]=>



Ти можеш робити
навіть це!



Широкий набір
корисних функцій



Удосконалюйтесь в магазинах:

Ельдорадо	8/800/ 50 300 50
City.com	8/800/ 501 50 00
Техномаркет	8/044/ 206 27 06
Електроленд	8/057/ 719 39 69
Комп'ютерЛенд	8/044/ 490 67 92
Unitrade	8/800/ 507 70 70



www.nt-computer.com.ua
телефон гарячої лінії 8/044/ 206 79 97

Название: *The Movies*

Разработчик: Lionhead Studios

Издатель: «1С»

Жанр: симулятор кинематографа

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1,8 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.themoviesgame.com

Оценка:

11

Графика:

10

Геймплей:

11

Управление:

9

Звук:

10

Сюжет:

12

МИФ о воспевающем счастье



Не успела еще геймерская община вдоволь насытиться «черно-белым» симулятором Верховного Существа во втором его воплощении, как Lionhead Studios во главе с Питером Мулине вновь потрясли мир, благополучно разродившись очередным долгостроем. На сей раз игрофели несколько сузили сферу влияния главевра: нам предстоит стать не «Альфа и Омега всего сущего», а всего лишь маленьким богом в мире кинематографа.

Наличие подобных проектов, пожалуй, никогда не было столь востребованным, как в настоящее время. Человеческий разум, первоначально отличающий истинное от ложного, однажды другой изучал монотонные игры, заполнившие магазин-

ные прилавки, и бессознательно мы укреплялись в мысли, что, мол, так и должно быть. В свою очередь, Питер Мулине все время работы над проектом, полностью ориентированным на «былые ценности», не уставал доказывать, что не так страшен черт, как его малютят, а компьютерные игры – это чистой воды искусство, освоить которое дано далеко не каждому. В качестве очередного довода в пользу вышесказанного пусть, собственно, и будет сама игра *The Movies*.

Скелетной основой игры послужила история развития кинематографического искусства. Свое шествие по этой тропе мы начинаем в 1920 году с небольшим стартовым капиталом и огромным пустырем, со всех сторон огороженным забором. Первым делом нам

предстоит заняться подбором персонала и строительством. Уже знакомый нам по серии игр *Black&White* метод управления *drag&drop* (левым кликом удерживая персонажа, перемещаем его в нужное место), удобный интерфейс и грамотный тьюториал с первых минут игры располагают к себе.

Постройка всего парочки зданий – а именно школы сценического и киноискусства, офиса сценаристов, кастинг-офиса, съемочной площадки и здания сбыта готовой продукции – позволит вам не только чувствовать себя как рыба в воде, но даже отснять свой «первый блин комом». Сперва вам предстоит определиться с одним из пяти представленных жанров (комедия, боевик, фантастика, хоррор и мелодрама), после чего на-

ять сценариста (а лучше двух) и усадить его за написание сценария. Пока рукописи доходят до кондитерии, аналогичные операции проделываются с режиссером, актерами, съемочной группой и массовкой. Позже сценарий передается в кастинг-офис, а оттуда вместе с режиссером и компанией прямиком отправляется на съемочную площадку.

Съемка происходит автоматически, без каких-либо вмешательств со стороны нашей не на шутку разыгравшейся фантазии. Две-три отснятые сцены – и фильм готов к релизу. Казалось бы, ничего сложного. Но это только на первый взгляд, ведь когда дело доходит до продажи картины, вырученная сумма денег напрямую зависит от состояния съемочных площадок и на-



строения звездного персонала, а это в свою очередь зависит еще от многих других факторов. Возьмем, к примеру, ту же зарплату! Стоит вам поощрить кого-то из персонала денежной надбавкой, как в геометрической прогрессии падает настроение всех остальных. Идем дальше: режиссер + актриса • на неудачный роман = мизерный кассовый сбор. А занятия спортом, одежда звезд, со временем перестающая быть модной, отсутствие отдыха между съемками у актеров, граничащего с поиском справедливости на дне бутылки!.. И в придачу к этому все наши участники группы – эстеты, которых мир еще не знал! Им, видите ли, не нравится мусор, который они же сами вчера бросили в двух метрах от мусорного бака!

Что же касается съемки фильма, то переданные в наше распоряжение парочка ползунков, которыми мы можем частично влиять на эмоции и действия актеров – это только верхушка айсберга! Чтобы вкусить все прелести данной игры, стоит лишь дождаться «Личного офиса сценариста». Собственный подбор съемочных площадок, актеров, костюмов, декораций, освещения, ракурса камеры и происходящего на сцене позволит снять действительно ваш фильм – точь-в-точь таким, каким вы его видите. В осуществлении этого вам придет на помощь большой список сцен, предусматривающий самое что ни на есть разнообразное развитие сюжета. Проще говоря, удобный редактор с интуитивным интерфейсом станет вашим главным спутником на пути к каннской Пальмовой ветви. Но и на этом праздник еще не оканчивается! Отснятый фильм перед выпуском на суд общественности и критиков можно поместить в «Пост-продакшн офис» и еще там вдоволь поиздеваться над своим детищем: вырезать ненужные фрагменты, сменить фон, разнообразить киноленту компьютерными эффектами и различными звуками, которые, кстати, можно даже записать собственно-ручно в самой игре.

В верхней части экрана расположена временная полоса,

которая будет оповещать вас о происходящем в мире и тем самым давать подсказки, какой фильм достигнет большего успеха в то или иное время. Помимо этой и прочей информации, появляющейся на временной полосе, вы также сможете узнать о времени проведения церемонии награждения, определяющей лучшие студии, фильмы, актеров и т. д. Снимая пачками шаблонные фильмы, максимум, чего вы удостоитесь, – это приз за самую богатую студию, а отсняв один хороший фильм вы с трудом будете сводить концы с концами из-за нехватки денег... В этом плане, кстати, можно смело проводить параллель с реальной жизнью ☺.

Графически игра выдержана в лучших традициях девелоперского искусства. Движок *RenderWare* превосходит все аналоги, иногда даже самого себя. В жарком мареве пустыни, под аккомпанемент вездесущего «MOTOR!», виднеются несколько превосходно анимированных силуэтов. Неподалеку находится бар, где режиссер с довольно физиономией в лошадиных дозах поглощает виски, а во-он там за углом швейцар жадно кусает гамбургер, практически целиком засовывая его в рот. А возможность наблюдать за всем этим с высоты птичьего полета и рассмотреть прыщ на носу у оператора, откровенно говоря, вызывает чувство восхищения.

Звуковое сопровождение также по-своему впечатляет, так как одно только количество звуков в редакторе киноленты вызывает восторг и бурные овации. На фоне динамической звуковой дорожки, плавно сменяющейся с течением времени, и не уменьшающей радиостанции, это просто мечта, ставшая явью.

Уверенные в успехе, загоревшиеся мечтами о невозможном, игроделы искренне стремились к реализации своих идей. Во время игры немного тяжело, конечно, сразу же окунуться в совершенно новый игровой процесс, но это полностью компенсируется удовольствием от этой поистине гениальной игры.

Виталий Полищук

ПЕРЕВОЗЧИК

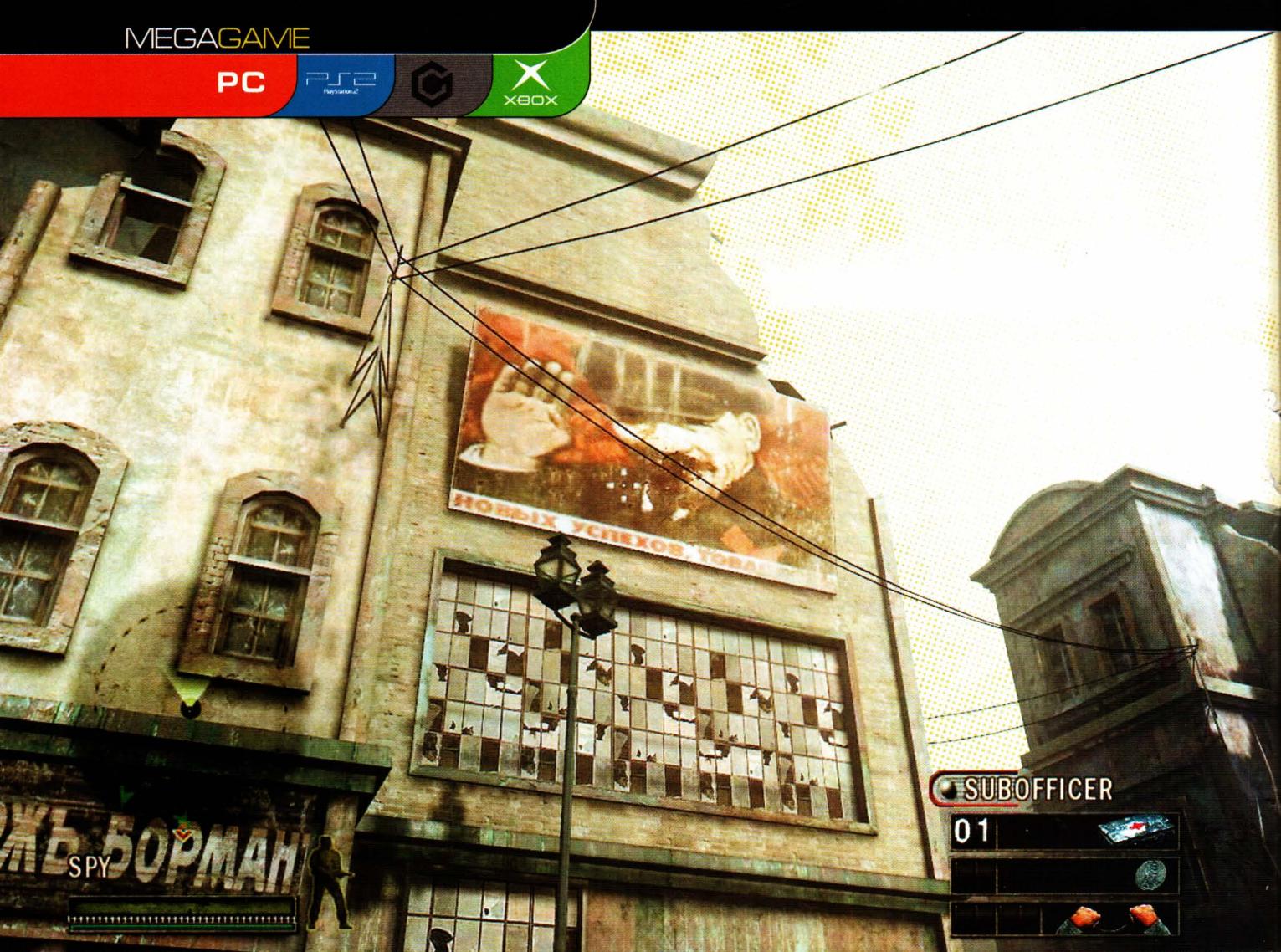
РАСКАЛЕННЫЙ АСФАЛЬТ

Брось игрушки, стань БОЛЬШИМ!

газ в пол,
пистолет с предохранителем –
ЗАКОН на твоей стороне!

Руссо
БИТ-М
УКРАИНА

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA



Название: Commandos: Strike Force

Разработчик: Rugo Studios

Издатель: «Одиссей»

Жанр: Tactical shooter/stealth

Системные требования:

Минимальные: Pentium 4/Athlon XP 1,8 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти

Рекомендуемые: Pentium 4/Athlon XP 2,4 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти

ОЦЕНКА: 11

Графика: 7

Геймплей: 11

Управление: 8

Звук: 10

убойная сила

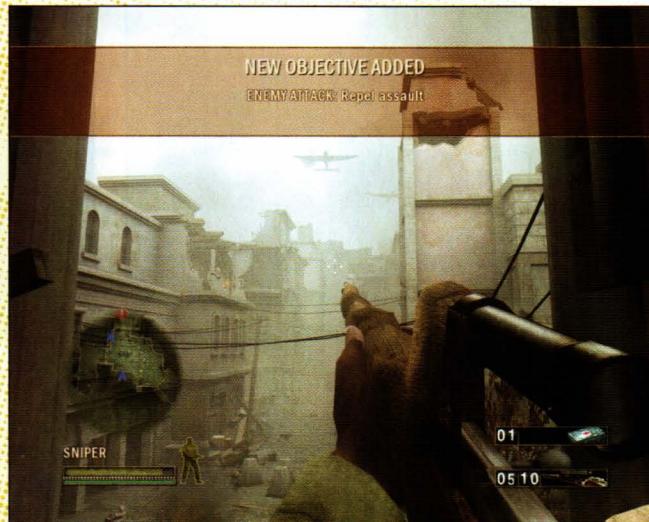


Дождали-с

Каждый по-своему ждет грядущие игры. Кто-то полагается на скриншоты и ролики, кто-то читает превью в журналах и на сайтах, кто-то наивно верит всем обещанием. Есть еще категория людей, которые с воплями «Аллах Акбар!» краут исходники прямо из офиса разработчиков, тем самым продлевая дату релиза на годик-другой... но не будем о грустном. В любом случае намного легче ожидать новый проект, если это – продолжение известной серии. Точно известно, какой у игры фундамент, и можно спокойно строить предположения по поводу того, что добавят, уберут или изменят. Но что если игроку вдруг скажут, что продолжение будет, но в совершенно другом жанре? Тупик. Все геймеры тут же разделяются на три группы: одни кричат, что это круто и идеально, другие – что тупее ничего придумать было нельзя, а третьи молча ждут выхода нашумевшей игры и уж потом дают ей объективную оценку. И мы с вами дождались нового «Коммандоса», «Коммандоса» от первого лица.

Великое переселение жанров

Помнится, нечто подобное было с *Command&Conquer*, когда Westwood выпустили шутер под названием *Renegade*, но почему-то немногие приютили диск с игрой на своих полках. Спешу вас уверить, что со *Strike Force* все обстоит иначе. Это вовсе не тупой шутер, каким многие его ожидали, но в то же время это уже не тот дедушка «Коммандос», к которому мы так привыкли и который так полюбили. Для начала попрощайтесь с бывшим составом



спецотряда крутых перцев – перцы ушли на пенсию и уступили место трем огурцам: зеленому берету, шпиону и снайперу. Стоит ли говорить, что каждый индивидуален и неповторим? Впрочем, главное не это. Главное то, что вид от первого лица дает вагон, мелкую тележку, два совочки и столовую ложку новых возможностей, не говоря уже о реализме. Атмосферу старых игр серии найти довольно сложно, но геймплей, словно жвачка под школьной партой, с самого начала игры приклеивает вас к экранам. Вот стоит спиной к нам фриц, сигарету курит. Есть тысяча и один способ остановить сердцебиение злобного игнорирователя заветных предпреждений Минздрава, и каждый солдат может сделать это по-своему.

Три коммандосёнка

Зеленый берет раздает из любого огнестрельного оружия, кроме снайперских винтовок. В основном пользуется автоматами, может стрелять из двух одновременно. Как и раньше, в кобуре у него

смертоносный кольт 1911, а в ножнах – большой кинжал, который издает приятный «чвяк», когда лезвием гладит фашиста по горлу. Жаль, но руки больше не входят в список методов убийства врагов, да и сам берет какой-то хилый на вид. Ненавидит фашистов и часто уведомляет об этом вслух. Питает неприязнь к шпиону и не доверяет ему.

Шпион – коренной немец, умеет пользоваться пистолетами и автоматами, но предпочитает тоненькую веревочку, с помощью которой перекрывает дыхательные пути фашистам. Тихо, надежно, красиво. С трупа вражеского солдата можно (и нужно) снять униформу в целях маскировки. Чем выше ранг, тем надежней маскировка. Те, кто выше вас по званию, опознают шпиона моментально – пора делать ноги; до равных тоже доходит, что вы – чужак, но со временем. А те, кто пониже, будут при вашем виде бросать все свои дела, чтоб отдать честь. Таких можно отвлечь разговором, пока другой коммандос будет незаметно увеличивать насе-

ление загробного мира. Разумеется, шпион еще и мастер диверсий: что-то отключить, где-то поломать, кого-то дезориентировать – это его работа. Главный в отряде. Питает неприязнь к неприязни зеленого берета.

Неуместно будет говорить, из чего стреляет снайпер, а вот как он это делает – уже интересней. В режиме прицеливания он может задерживать дыхание, чтобы увеличить точность выстрела. Не ново, говорите? Но при этом для полной красоты еще и включается булет-тайм. Выстрел, немец дергается, выпуская струйку красной жидкости из раны, и падает ниц. При этом садист-снайпер постоянно бросает злобные шуточки на подобие «Скажи ЧИ-И-ИЗ!». Любит он пошутить и над шпионом, порой приговаривая «Яволь, гер полковник!». Но острая у него не только сатира, а еще и маленькие метательные ножи за пазухой на случай, если враг слишком близко и убить его надо беззвучно. Не питает неприязни ни к кому. Любит и своих коллег, и фашистов. Особенно тех, у кого голова открыта для выстрела.

В тылу врага

Теперь о том, что у наших солдат общего.

Все члены отряда – олигархи, а все немцы в игре – нищие. Можно без конца бросать монетки на землю, и, будьте уверены, каждый фриц, будь то новобранец или генерал, обернется на звук и будет жадно искать глазами упавшую деньги. Все-таки поговорка про жадность и фраера не даром существует. Зато они народ трудолюбивый – то и дело можно встретить немца, подметающего в зда-





нии, ремонтирующего грузовик или грузящего какие-то ящики. Приятно, что, помимо коварных планов завоевания мира, противники наконец начали заниматься бытовыми делами вплоть до бритья и упражнений. Стиль их поведения полностью взят из старых серий: они вглядываются в игрока, если заметят его, а потом с согревающим душу воплем «Алярм, алярм!» зовут всех ближайших друзей на мясорубку. Из такой ситуации порой даже берет не выпустится. Для большого количества противников никогда не жалко отдать гранатку-другую, причем можно даже газовую. Только не забудьте предварительно надеть противогаз – это вам не дым от пожара в конопляном поле. Если и улетите, то разве что на тот свет.

В целом интеллект оставляет желать лучшего – вас могут засечь, увидев один пиксель персонажа, торчащий из тоненькой щели между ящиками. И в то же время можно убить фрица, спрятаться, а его запаниковавшие напарники секунд через двадцать как ни в чем не бывало вернутся на свои посты. С другой стороны, они внимательно следят за вашим поведением. Будь шпион даже в форме генерала, обычный солдат почуял неладное, если вы будете прыгать по уровню, как кролик в брачный период, и раскидывать по земле монетки, чтобы прикольнуться над немцами.

Странно, но нам никогда не дают управлять всеми персонажами на одну миссию, обычно вы либо герой-одиночка, либо с вами кто-то еще из отряда. Один в поле не воин. В миссиях с напарником действует система Republic Commando: будучи

пристреленным, герой не умирает, а просто падает и начинает кричать, а управление переходит к другому члену отряда. Используем аптечку на раненом, и он – как новая монета.

Было бы идеально, если бы все эти приемы было легче использовать. Управление немного перекручено, иногда вместо отвлекающего манёвра можно случайно достать оружие, и тогда придется несладко.

Юзеры всех провайдеров, соединяйтесь!

Мультиплер в игре достоин особого внимания. 16 игроков могут устроить бойню в двух любимых режимах «дезматч» и командный «дезматч», но их затмевает третий – «саботаж». Есть две команды, в каждой из которых один игрок – шпион, и есть большая бомба, которую надо взорвать. Здесь никто не умирает, есть только понятие ранения, описанное чуть выше. Задача – завалить одного из солдат противника и защищать своего шпиона, пока тот

допрашивает павшего игрока. Разумеется, соперники могут отвоевать и вылечить партнера по команде. Короткое время спустя шпион узнает частичку кода, нужного для запуска бомбы. Команда, которая раньше соберет весь код и взорвет бомбу, выиграет. Возможно, я не прав, но чутье подсказывает, что теперь в клубах чуть реже будут запускать «контр».

Не родись красивой, а родись игребельной

Вероятно, разработчики хорошо знают эту логоворку и слишком буквально ее воспринимают. Графика в игре красивая... была бы... году где-то в 2000-м... возможно. Есть тени. Иногда. Есть мимика. Примитивная и ненатуральная: нередко можно увидеть рот, открытый пошире, чем у девочки, найденной в шкафу в фильме «Звонок». Отражений нет, хотя вода более-менее приличная. Также весьма натурально прорисованы города, особенно полуразрушенные здания – атмосферно. Угловатость многих объектов и пер-

сонажей и торчащие сквозь текстуры части тела убивают. Тем не менее все не так страшно. Графика не столько плохая, сколько старая, а на это, учитывая геймплей, можно закрыть глаза.

Интерактивность вовсе не плохая, потому что ее просто нет. Расстреливать лампочки и ящики можно до самого выхода «Сталкера» – ничего с ними не случится. Да, есть взрывающиеся бочки, но это уже совсем заезжено. Физика есть только в телях, и она показывает себя с лучшей стороны за исключением тех ситуаций, когда пораженный враг проваливается пятой точкой в стул, на котором только что сидел. Но самое обидное то, что тела исчезают. Соответственно, их нельзя перетаскивать и прятать, а это минус геймплею. Неуважительно со стороны Руго. Они оправдывались, мол, игра мультиплатформенная, старались, чтобы игра на всех платформах летала. Вот и прилетели.

Аллес гут!

Нет, не вернули нам того «Командоса», за которым проводили мы дни и ночи в раздумьях, как бы снять во-о-он того фрица, чтобы во-о-от этот не заметил и не поднял тревогу. Нету больше закапываний берета под снег при помощи саперской лопатки, нету завоевывающей немецкие сердца Тани, нету ловких рук неуловимого вора. Зато есть новый ураганный экшен с элементами стелса. Игра хоть и короткая, но бесспорно заслуживает почетное место на вашем компьютере. Если вам, конечно, после всех игр про Вторую мировую немцев еще не стало жалко.

Дима [Butcher] Язовицкий



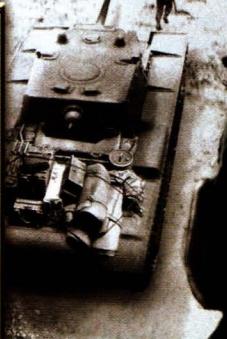
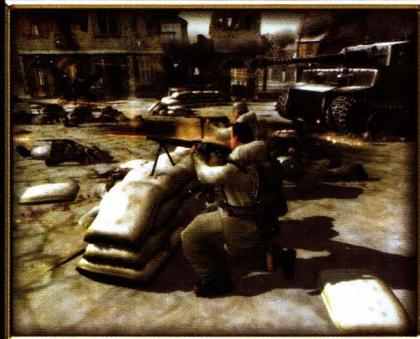
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

ДОВГОЧІКУВАНЕ ПРОДОВЖЕННЯ КРАЩОЇ ГРИ 2004 РОКУ*

В ТЫЛУ



*За версією Gameland Award 2005

1С:Мультимедіа, В тылу ворога II, Фірма «1С», Бест Вей

**BEST
WAY**

1С
ФІРМА «1С»

© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.
© 2006 Компанія Best Way. Всі права захищені.

Виробництво в Україні – ДП «Еврософтпром»

Название: War World

Разработчик: Third Wave Games (TWG), www.thirdwavegames.com

Издатель: THQ, «Акелла»

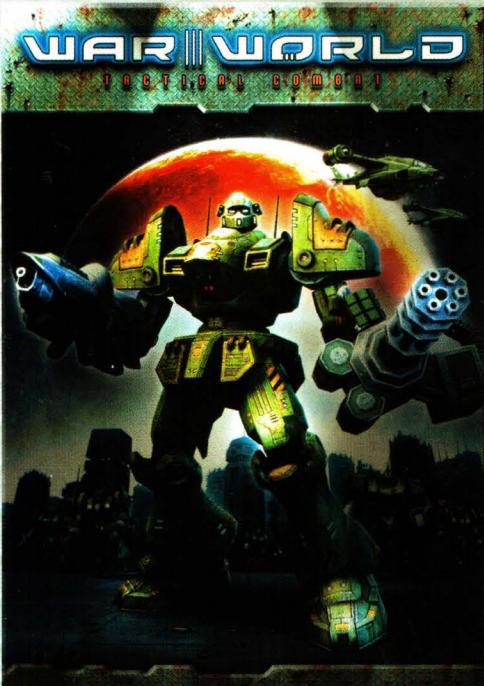
Жанр: сетевой шутер

Дата выхода: уже

Дата выхода на территории СНГ: 2 квартал 2006 года

Официальный сайт: www.warworld.net

Оценка:	9
Графика:	10
Геймплей:	8
Управление:	10
Звук:	8
Сюжет/концепция:	нету



Незря говорят, что простота – залог успеха. К сожалению, это слышали далеко не все разработчики компьютерных игр. Многие из них с завидным постоянством усложняют свои разработки. И способов для этого немало. Например, можно прилепить сценарий к игре, которой он не нужен по определению. Или сделать невозможным управление, задействовав уйму дополнительных кнопок.

Ребята из Third Wave Games слышали краем уха мудрость народную и решили последовать ее совету. Так появился на свет War World. Это до предела упрощенный шутер, в ос-

новном рассчитанный на сражения по локальной сети и по интернету. В игре вас запихивают в большого робота, выпускают на арену незнамо какой планеты, дают в каждую руку по мощной пушке и ставят перед вами незамысловатое задание – завалить как можно больше того, что движется.

Что тут есть?

В игре есть несколько механических роботов, за которых мы играем. Полностью металлические, бездушные существа с руками, ногами и безмозглой головой, железяки отличаются друг от друга лишь скоростью передвижения и толщиной брони. Есть две крайности: медлительный бро-

невичок и хлюпик-скороход. Но выбирать лучше золотую середину – это роботы со средней броней и нормальной скоростью передвижения.

Выбор оружия достаточно разнообразен. Есть несколько типов пушек: скорострельные огнеметы, лазеры, минометы, ракетницы. У них различная скорость перезарядки, наносимый урон и количество патронов в комплекте. Однако в итоге выбор той или иной модели сводится к правилу «чем дороже, тем круче».

В War World три игровых режима: игра одиночная (single player), по интернету и по локальной сети. Сингл, в свою очередь, разделен на три типа – аркадный (кампания),

десматч и командный десматч. Помимо этого, есть возможность настроить сражение по своему усмотрению.

Одиночная кампания включает в себя ни много ни мало 100 миссий. В каждой из них нужно выполнить одно и тоже задание – выкосить всех, кто попадется на линию огня. Сценария нет, да он, по сути, и не нужен. Зато есть модная в наши времена экономическая составляющая. Вам дают немного денег, на которые нужно купить оружие и робота. Пройдете миссию – заплатят еще. Больше денег – есть возможность купить более мощное оружие и лучшего робота. И так далее. Со временем в оружейной лавке

Просто стрелялка

Будьте проще – и к вам потянутся люди.

Народная мудрость





выбор орудий убийства становится все более разнообразным. В общем, есть определенный стимул для прохождения заданий.

Война железных роботов

Схватки в игре весьма активные и динамичные, немного напоминают старую добрую «кваку». Вы постоянно находитесь в движении. Вражеские роботы отличаются умом и сообразительностью: они знают, где лежат патроны и аптечки и где можно спрятаться от выстрелов. Они могут кемперить, сидя на нычке с мощным лазером. А могут и просто бегать за вами с огнеметом по всему

уровню. Стреляют метко, умело укрываются и уходят с линии огня.

Есть много других моментов, которые не дадут возможности расслабиться. Например, в игре довольно-таки быстро заканчиваются патроны, и вам придется выискивать разбросанные коробки с боеприпасами по всей карте. Роботы так же, как и вы, легко повреждаются от падений и, конечно же, от выстрелов.

Как это выглядит?

Внешне War World очень напоминает Mechwarrior, особенно громоздкие роботы с оружием в руках. Железные существа выполнены каче-

ственno и смотрятся весьма неплохо даже по современным меркам.

Дизайн уровней также не вызывает нареканий. Карты продуманы, почти на каждой есть где спрятаться, ко многим важным точкам есть несколько разных путей. Стрельба из скорострельных автоматов выглядит реалистично, а вот лазеры и ракеты смотрятся немного по-мультяшному. В общем, графика в игре неплохая. И особенно радует, что при этом игрушка запускается даже на не очень производительных компьютерах.

Озвучка вызывает лишь положительные эмоции. Хо-

дят железные роботы, как им и полагается, в сопровождении громкого металлического стука. Озвучка стрельбы создает эффект присутствия на поле боя. Но вот музыка слишком спокойна... Это же стрелялка!

Выводы

Перед нами неплохой сетевой шутер с несколько однообразным геймплеем. Проходить кампанию из ста одиночных миссий слишком долго и порой даже скучно. А вот сражаться по сетке, для чего, собственно, и предназначена игра – очень даже интересно.

Сансаныч [AG] Гусленко

МАЛЕНЬКИЕ
МОБИЛЬНЫЕ
РАДОСТИ
ПО ПОДПИСКЕ
06689

Свидетельство КВ №7092 от 21.03.2003 г.

mobile news

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

5 лучших молодежных моделей

У ТЕБЯ УКРАЛИ ТЕЛЕФОН?

КАК НАЙТИ И ПОСАДИТЬ ВОРА:
ТЕХНИЧЕСКИЕ МЕТОДЫ БОРЬБЫ

МОБИЛЬНЫЕ ВИРУСЫ

БЕЗОПАСНОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ НА ПРАКТИКЕ

СЕКРЕТНЫЕ ЗНАНИЯ

СДЕЛАЙ СВОЙ ТЕЛЕФОН ФУНКЦИОНАЛ

ПРАВИЛА УДАЧНОЙ ПОКУПКИ

ОСНОВЫ ВЫБОРА ТВОЕГО ПЕРВОГО МОБИЛЬНИКА

Philips 360 C750 a6111 X300 FL7

Название: Экспедиция-Трофи

Разработчик: Symphony Games

Издатель: «1С»

Жанр: авторалли

Системные требования: процессор с частотой 1,5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 3D Video 64 Мб, совместимая с DirectX 9.0

Рекомендуемые: процессор с частотой 2,4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 3D Video 128 Мб, совместимая с DirectX 9.0c

Количество дисков: 2 CD

Сайт: www.trophy-game.com

Оценка:

10

Графика:

10

Геймплей:

8

Озвучка:

11

Управление:

9

Париж-Дакар по-русски



И дей, которые могли бы стать основой для создания игр, великое множество, и исчерпаются они еще очень не скоро. Возможно, в обозримом будущем появятся такие оригинальные творения, как экономический симулятор частной службы ГАИ, которая будет штрафовать



всех кого не лень и за что попало; или симулятор кидалы-гопника (более приближенный к реальности, чем Kingpin); или же напротив – симулятор прирожденного лоха. Почему бы и нет? Идей много, но так уж сложилось, что оригинальные, интересные идеи не поль-

зуются должной популярностью. А зря!

Зато в последнее время стали популярными компьютерные игры по мотивам фильмов, книг или каких-нибудь известных событий. То, что можно ощутить своим сознанием, запихивают в электронный вид, и, садясь за игру, человек чувствует себя в шкуре главного героя этих событий. Как правило, это быстро скрученные игрушки, созданные на базе какого-нибудь недорогого движка. Их наполня-

ют оригинальным контентом по тематике игры (фото, видео и текстовые материалы), делают красивую обложку и успешно продают на рынке. При этом качество самой игры может быть ниже уровня плинтуса. Как грибы после дождя выползают из-под земли ацтои после релиза одноименных фильмов и книг.

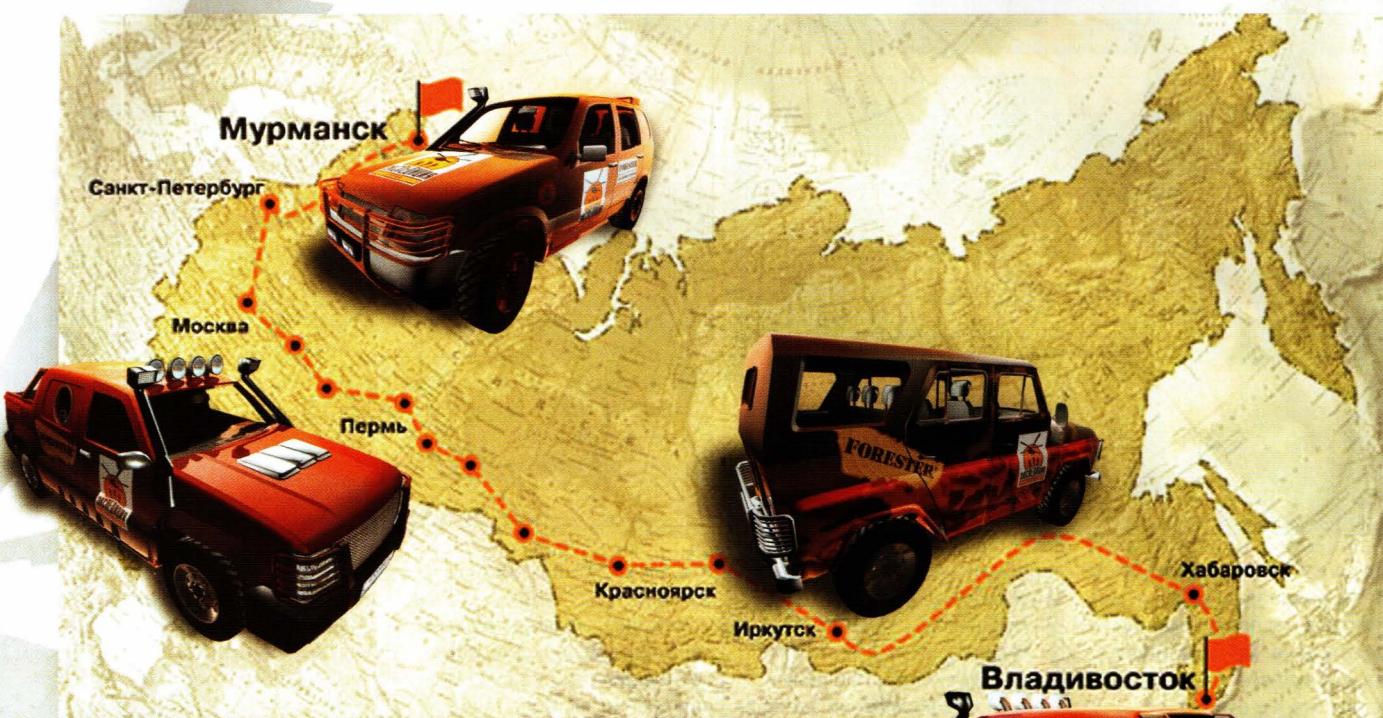
Но иногда попадаются и довольно приятные исключе-

ния. Таким можно считать симулятор ралли на внедорожниках «Экспедиция-Трофи». Игра сделана по событиям одноименного реально существующего соревнования, проводимого в России. Также, как и в настоящей экспедиции, в игре нам предстоит проехать длинный путь по территории всей России – от северо-западного Мурманска до юго-восточного Владивостока.

На старт!

Итак, экспедиция. Регистрируем нового шоfera, выбираем команду и отправляемся в долгий путь! Цель игры, также как и в настоящем соревновании, – дойти до финиша. Конечно, это могло бы быть долго, нудно и скучно. Но в игре киевских ребят из Symphony скучать не придется. Они разнообразили





Пару слов о карте и тюнинге

Кроме самих заездов, в «Экспедиции-Трофи» есть несколько дополнительных моментов, призванных разнообразить геймплей. Итак, что нужно для прохождения этапа. Вам нужно набрать как можно больше очков. Если у вас и у одного из противников количество очков одинаково – у вас сравнивается время, потраченное на прохождение всего этапа.

По сути, все упирается во время. Показал лучшее время – получил максимум очков.

На каждый этап дается определенное количество часов, в которые нужно уложиться. При этом не стоит забывать, что на ремонт автомобиля также тратится время. В довесок ко всему предусмотрено так называемое штрафное время, для каждого участка оно свое. Соскочили в карьера, наехали на людей – за это также насчитывают дополнительные минуты.

Есть в «Трофи» очень приятная, но не сразу заметная «фишка» – тактическая составляющая игры. Она заключается в правильном прокладывании собственного маршрута. Например, из одной точки в другую можно проехать напрямик, можно в объезд. Если путь длиннее – это займет больше времени, но поможет заработать несколько дополнительных очков. Попадаются на трассе и бонус-треки, их проходить не обязательно, но они также смогут добавить несколько дополнительных очков. В общем, есть варианты! Как поступить – все равно решать вам.

Модный нынче тюнинг автомобилей включили и в «Трофи». Он со множеством нововведений и доработок достался по наследству от Xpand Rally. У каждой трассы есть определенный тип основной дороги, например асфальт или гравий. Для наилучшего сцепления с дорогой следует выбрать соответствующий ей тип резины: скоростные (для асфальтированных дорог), для пересеченной местности или смешанные. Передаточное число влияет на разгон и максимальную скорость, тип подвески – на сцепление автомобиля с дорогой и управляемость вне дороги и так далее. В принципе, в местном гараже вам все объяснят наилучшим образом. Главное – не забывать настраивать автомобиль для каждого заезда.

Регулировка разнообразных узлов действительно влияет на поведение машины на трассе!

геймплей
множеством
интересных
моментов.
Но обо всем
по порядку.

Игра началась, и на нас ложится ответственность за выбор команды. Команд немало, отличаются они прежде всего автомобилями, но и, конечно же, символикой и цветовой схемой раскраски машин.

Каждый из представленных в игре внедорожников обладает своими уникальными характеристиками. Машины неплохо сбалансированы: одни более прочные, но не быстрые, другие отличаются высокой скоростью, но их легко разбить.

Выбрав определенную команду, вам предстоит пройти весь долгий путь лишь на одной машине. Поэтому советую на первой трассе протестировать управляемость той или иной модели, выбрать то, что больше придется по душе, и уже на этой машине проходить игру.

Карта проезда

Как и в реальном шоу, в игре соревнование разделе-





но на этапы. Они, в свою очередь, разделены на участки, которые мы проходим последовательно. Помимо надеющейся со временем езды из пункта X в пункт Y, есть и другие заезды. Подобные бонусные заезды очень сильно разнообразили игру. Это, например, забавная езда по чекпоинтам на замерзшем озере с уймой лунок; или заезд на полигоне с расставленными фишками, цель которого – сбить как можно меньше фишек; или слалом среди Белазовских шин, разбросанных по трассе. Заезды, как правило, довольно длинные, климатические условия соответствуют реальной погоде в городах России, карты достоверны, дополнительные участки разнообразны и интересны. В общем, скучать не придется!

Все остальное

В игре немалый и достаточно разнообразный автопарк. Машины не лицензированы (это, между прочим, нынче очень дорого!), зато очертания, «похожие на» УАЗик, Ниву, LandCruiser и другие off-road-подобные автомобили встречаются по всей игре. Названия, в отличие от харак-

теристик, не соответствуют «похожим» аналогам из «не виртуальной» реальности.

В плане внешнего вида модели могли бы быть и получше. А вот оформление заездов в игре порадовало: живописная природа русских просторов, одинокие домики, просторные луга и узкие лесные тропинки – все смотрится достаточно красиво. Туман делает картинку еще более приятной для восприятия. Однако, как и в жизни, иногда он лишний – бывает сложно вовремя

приметить, не заметив в тумане указателя.

Озвучка также не подкачала. Приятная звуковая дорожка не надоедает на протяжении всей игры. Поведение автомобилей, работа двигателя, езда на разных типах поверхностей – все это звучит реалистично.

Управление автомобилем по традиции жанра схожее с симуляторами автомобильного ралли. Повороты лучше проходить с ручником, автомобили легко вводятся в управляемый занос, при этом разго-

няется машина сравнительно долго; неторопливо она и тормозит. Единственное, что может помешать активной езде, так это периодически попадающиеся повороты на 90°. На большой скорости правильно войти в них сложно даже с ручником, а сбросить скорость с помощью педали тормоза, увы, не выйдет – тормозить машины не очень особо хотят. Но все же есть способ бороться с ситуацией: нужно одновременно зажать обычный и ручной тормоз. Машина при этом не войдет в занос и сбросит скорость достаточно быстро.

Говоря об управлении, стоит отметить, что получить максимальное удовольствие от езды можно только с использованием руля. Дело в том, что в игре много поворотов, которые на клавиатуре правильно пройти порой невозможно. К тому же некоторые машины не умеют поворачивать плавно, понемногу, – приходится каждый раз настраивать рулевое управление в гараже.

На полигонах с разнообразными заданиями и длительных участках нас постоянно сопровождает призрак – соперник-невидимка, единственный



представитель местного искусственного интеллекта. Да, он не глупый, но ездить с ним скучновато (разработчики обещают исправить ситуацию в сиквеле). Добавить умного противника в первую часть игры, к сожалению, было невозможно. Часть игровых моментов упиралась в возможности технологии, использованной ранее в Xpand Rally.

В игре предусмотрено три уровня сложности. Уже на среднем чувствуется определенная напряженность, поэтому придется быть внимательнее и сбивать поменьше столбиков. На высокой сложности расчетное время прохождения этапов меньше, а автомобили более подвержены физическим повреждениям.

Кстати, о реализме: в «Трофи» удачно сделана система повреждений. Разбиваются, по сути, те же элементы, которые можно регулировать в гараже. Притом если, например, ударен двигатель, будет плохо работать именно двигатель. Повредили корпус – это отразится на внешнем виде машины. От внедорожников весело отлетают дуги и «кенгурутишки», с радующим душу звоном разбиваются стекла, роскошно отваливаются бампера и даже становятся дыбом и отлетают колеса... В общем, весело! Еще можно покалечить или убить водителя, но лучше этого не делать. Изрядно повредив машину, есть определенный риск не доехать до финиша. Например, если посреди заезда хорошо ударить, но не вывести из строя коробку передач, она может сама по себе износиться за некоторое время, и вы так и не увидите финальный флагок.

Финиш...

У киевских разработчиков получилась очень неплохая игра. И сделали они ее всего за семь месяцев. Ниша раллийных симуляторов на внедорожниках наконец-то заполнилась нормальной во всех отношениях игрой. И очень радует, что сделали эту игру наши земляки!

Сансаныч [AG] Гусленко

Настоящее соревнование

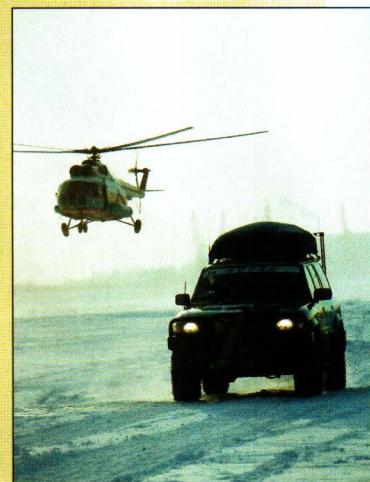
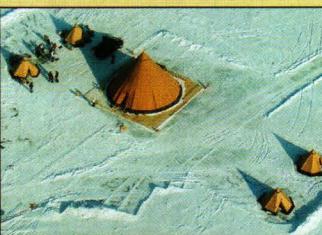
«Экспедиция-Трофи» – ежегодное международное соревнование на внедорожниках, путь которого проложен от северного Мурманска и аж до Владивостока. Принять участие в состязании разрешено любому искателю приключений, независимо от его возраста и гражданства. Это одно из самых крупных на планете автомобильных соревнований. (Кто не в курсе, самым крупным и значимым пока еще является «Париж-Дакар».)

Организаторы скромно называют свой проект «главным приключением во вселенной». Состязания проходят с 23 февраля по 8 марта. Призовой фонд составляет 10 кг золота 999 пробы.

Маршрут «Экспедиции-Трофи» протяженностью 16 тысяч километров проходит через восемь красивейших регионов России: Кольский полуостров, Карелию, центральную Россию, Поволжье, Урал, Сибирь, Забайкалье и Дальний Восток. Общее население регионов по пути следования гонки превышает 50 млн. человек.

К участию в «Экспедиции-Трофи» допускаются экипажи из двух мужчин и одной женщины, победившие в одном из предварительных отборов или оплатившие стартовый взнос. Общее количество участников – от 50 до 70 экипажей.

Маршрут гонки разделен на этапы. После прохождения первого этапа экипажи должны



самостоятельно объединиться в команды по шесть человек на двух машинах.

Автомобили и техника участникам предоставляются организаторами. Официальный автомобиль «Экспедиции-Трофи – 2006» – Mitsubishi L200. Каждый экипаж оставляет

за собой право участвовать в гонке на своем автомобиле.

В гонке предусмотрено три соревновательных зачета: приз «Экспедиция», золотой приз «Экспедиция-Трофи» и приз «Культурная навигация».

Основной вид состязания основан на выбывании команд и экипажей по результатам прохождения спецучастков. «Золотой Приз» получает экипаж, первым достигший финиша последнего этапа гонки во Владивостоке в зачетном статусе.

Адрес в интернете:
www.expedition-trophy.ru





CALL OF CTHULHU

Dark Corners of the Earth

Название: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Разработчик: Headfirst Productions

Издатель: Bethesda Softworks

Жанр: adventure/action/horror

Системные требования: Pentium III/Athlon 800 МГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.callofcthulhu.com

ОЦЕНКА:

9+

Графика:

7+

Геймплей:

10-

Управление:

7

Звук:

8

Сюжет/концепция: 10



«Можно предположить, что еще сохранились представители тех могущественных сил или существ... свидетели того страшно далекого периода, когда сознание являло себя в формах и проявлениях, исчезнувших задолго до прихода волны человеческой цивилизации... в формах, память о которых сохранили лишь поэзия и легенда, назвавшие их богами, чудовищами и мифическими созданиями всех видов и родов...»

Элджернон Блэквуд

ствах, пришедших в наш мир с далеких звезд.

Великие Древние... Азаг-Тот, Шаб-Ниггурат, Йог-Сотххт и многие другие. И конечно же – Великий Ктулху, и мощь его многократно превосходит гигантские размеры. И спит он в погребенном в морской пучине древнем городе Р'льхе, ожидая благоприятного часа, когда звезды на небе займут определенные места.

А пока этого не произошло, тайные жрецы бродят по миру, принося кровавые жертвы и совершая страшные деяния. И каждый посторонний, посмевший прикоснуться к тайнам Великих Древних, умрет.

Но нашлись смельчаки, рискнувшие раскрыть страшную тайну Великих Древних, призвать самого Ктулху в мир мультимедиа. Да, давно это было.

Форд Филлипс Лавкрафт, основатель жанра сверхъестественного ужаса в литературе, родился, вырос, жил и творил в Америке. Нельзя сказать, что произведения Лавкрафта были особо популярны в его время

или, к примеру, в наше, ведь он принадлежит к когорте весьма специфических писателей, а проще говоря – культовых.

Одно из центральных мест в его творчестве занимают произведения о Великих Древних (Old Ones) – гигантских, сверхъестественных сущес-



Старость – не радость, и вот вам пример... Великие Древние существовали задолго до того, как трилобиты начали свой эволюционный путь и многоклеточная жизнь опасливо шевелилась на дне мирового океана.

В процессе создания игра устарела давно и бесповоротно, сначала морально, а затем и физически. Да, иначе и быть не может, ведь работа началась во времена столь же старинные, как и сами Великие Древние. Слабое графическое оформление, убогое меню, статические тени и освещение, простые и незамысловатые скрипты вместо «умного продвинутого AI» – от всего этого, кажется, просто физически веет плесенью и застарелой сыростью. Подобно археологическим пластам неолита и раннего мезозоя, интернет бережно хранит прошлое, нужно только уметь его найти и прочесть. Читая заявления о самом интерактивном

окружении, общение со множеством NPC и прочие сказочные обещания, хочется плакать и смеяться одновременно. Вышли все долгострои, кроме Duke Nukem Forever, а Великие Древние все никак не могли материализоваться на экранах мониторов.

Но вот Call of Cthulhu вышел, и что же в итоге? Старье и дребедень? Тогда почему мало негативных откликов? А если хит, то почему его не обсуждают на каждом углу? В своем роде игра уникальна и действительно является шедевром, но уж очень специфическим.

Прежде всего в глаза бросается мельтешение и помехи на экране. Подобная стилизация под древний кинофильм вкупе с блеклыми цветами и графикой, достойной разве что первого Half-Life, создает эффект прямо противоположный отрицательному. Общий винтажный дух игры, фантасмагорические уровни, мрачные

сцены создают непередаваемую атмосферу, идеально соответствующую произведениям Лавкрафта. Страха нет и в помине, но гнетущее чувство присутствия великого Зла не покидает ни на миг. Хотя слабонервные рассказывают, что несколько действительно пугающих эпизодов в игре все же есть.

Еще один положительный момент: многие сюжетные элементы представляют собою адаптацию сильных эпизодов из самых разных произведений. Особенное ощущение безысходности добавляет и знание того, как закончилась печальная история частного детектива Джека Уолтерса (Jack Walters), сунувшего нос не туда.

Изначально Call of Cthulhu может показаться самым настоящим квестом или неторопливой adventure. Что вполне логично: главный герой – сынчик, а не боевик, что адекватно отражается на игровом про-

цессе. Оружия в первой трети игры не видать, как собственных ушей.

После сбора маленького арсенала бешеные перестрелки начинают чередоваться с неторопливым разгадыванием головоломок. Хотя многие ситуации лучше всего решать не стрельбой, а шевелением извилинами.

Однако никто не может, узнав тайну Великих Древних, остаться в живых. Так было... и так произошло на этот раз – Headfirst Productions выпустили PC-версию Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth и незаметно прекратили свое существование, прямо как по одномуименному рассказу Лавкрафта.

Выводы? Великие Древние, как и прежде, спят, но когда звезды займут особые места на небосводе, они проснутся, и ничто уже не спасет этот мир...

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Название: L.A. Rush

Разработчик: Midway

Издатель: «Одиссей»

Жанр: автоаркада

Системные требования: Pentium 4 1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.larushgame.com

ОЦЕНКА:

9

Графика:

9

Геймплей:

8

Управление:

9

Звук:

8

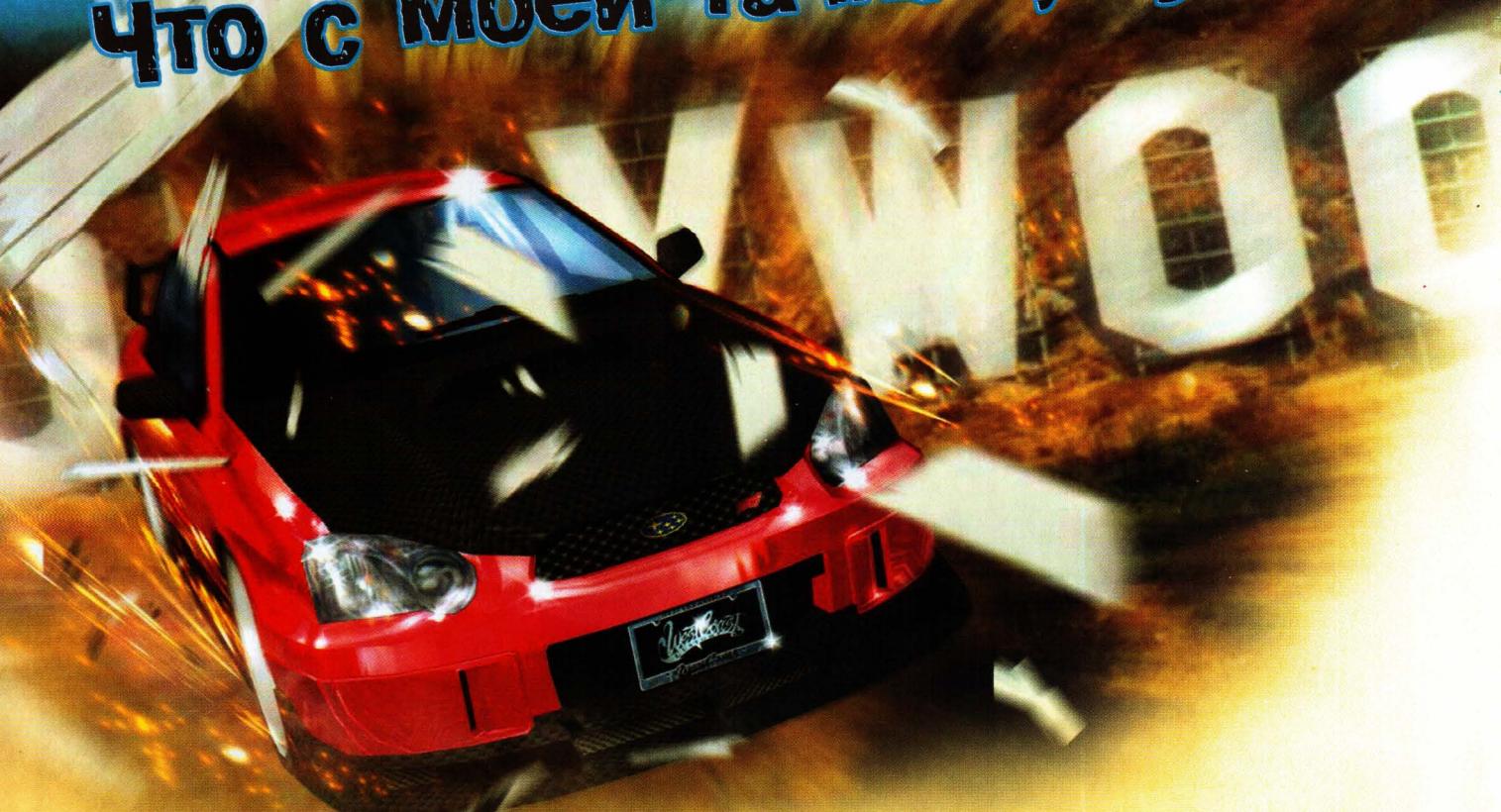
Сюжет/концепция:

6

LA RUSH

PIMPED OUT. JUICED UP
FLYING HIGH!

Что с моей тачкой, чувак?



Злой

Если и может быть на свете кто-то или что-то, способный отвлечь от The Elder Scrolls IV, так это только главный вредактор с новой порцией работы. Не стоит обольщаться и вестись на добрую улыбку, если она есть – значит быть беде. Так оно произошло и на сей раз. В итоге защищенный StarForce «трехтомник» с надписью «L.A. Rush» оказался там, где ему меньше всего полагалось быть.

Соответственно, в такой ситуации никто с кровавым консольным портом особо церемониться не стал бы. Именно так и произошло на этот раз.

Крутой

Графика в игре позиционируется как жутко великолепная

и очень крутая. Но все знают, что такая графика есть только в NFS, все остальное – «третий сорт не брак». Однако, если положить лапу на сердце, L.A. Rush не может похвастаться захватывающими спецэффектами. Первое, что бросается в глаза – не слишком детализированные модели автомобилей, пешеходов и даже некоторых столбов в игре – все они навевают легкую тоску и воспоминания о San Andreas и еще более древних, но уже гончих играх. Этому в немалой степени способствует слишком блестящее и выбеленное то ли солнцем, то ли дизайнерами покрытие дорог, по которому летают кривые тени и неказистые авто. А еще по ним бегают, прыгают и ходят пешеходы. Смо-

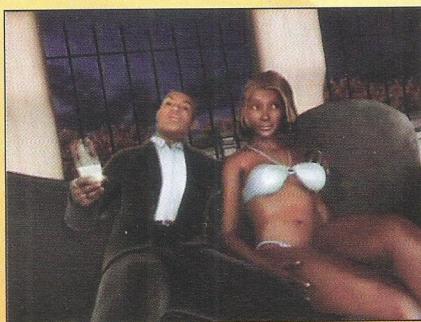
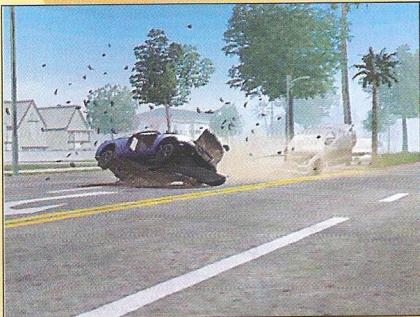
треть на это – смех и слезы – такого безобразия уже давно никто не делал. Пешеходы пребавно удирают из-под колес, свернувшись буквой «зю», либо нагло растворяются в воздухе. Круто, ничего не скажешь.

Да, чуть не забыл... в игре есть сюжет! Хотя этот сценарий очень сложно назвать сюжетом, однако придется, а вот если его обозвать правдиво, тот же главный редактор все равно не позволит напечатать это слово.

Итак, парочка американских гопников, не обремененных мозгами, но страдающая излишками финансов, лихо прожигает жизнь в шикарном особняке в обществе выпивки, девиц в бикини и без, трех десятков дорогущих машин и бас-

сейна просто неприличных размеров. Пока они выделяются где-то на выезде, другие гопники лишают их всех этих прелестей жизни. В итоге, точнее в начале карьеры, «сладкая парочка» оказывается у разбитого корыта в виде дешевого автомобиля «Ниссан». Калифорнийская братва, не слишком утруждаящая себя шевелением распаренными солнцем мозгами, решает порешить дело тихой войной – уличными гонками без правил и угоном машин. Гонки по кольцевой с нитро, ветерком и полицией на хвосте уже давненько не в диковинку, ничего крутого в этом нет.

Развитие сюжета происходит при активной распальцовке, крутой рэпперской жестикуляции, телодвижениях и соответствующей «цветной» манере го-



ворить. Понятное дело, все это безобразие подается в виде роликов посредственного качества. По ходу каждый из героев, попав в кадр, сразу же активно начинает изображать «лицо коня» и блестать непревзойденным ослунием.

А сейчас, к сожалению, мне придется повториться (без этого обзор был бы не полным). L.A. Rush создавалась при всяческой поддержке серьезных брендов автобизнеса. Список логотипов принявших участие в создании игры торговых марок длинный и вряд ли будет интересен нашему брату, но основной упор сделан на возможностях тюнинга бешеных маньяков-профессионалов из West Coast Customs, известных по MTV-шоу передаче «Тачка на прокачку» (Pimp my ride). Самое интересное, как это происходит в игре. А происходит это очень нетривиально – выбираем машину, вручаем ее в лапы упомянутых автоманьяков, и тут же

получаем ее обратно в самом лучшем виде вместе со списком проведенных улучшений. Так сказать, бесплатный апгрейд каждому уличному гонщику.

В игре более 350 миль аккуратно воссозданных американских дорог поблизости города-героя Лос-Анджелеса и всего прочего придорожного. Не знаю, в тех краях бывать не доводилось, так что придется поверить на слово.

Почти полсотни шикарных автомобилей, оказавшиеся в игре благодаря еще одной лицензии, выглядят похожими на свои реальные аналоги и ведут себя на дороге соответствующим образом. Но вот беда – скорее всего, никто из игроков на них не обратит ни малейшего внимания – концепт-авто от Midway уделяют их по всем статьям просто без вариантов.

Благодаря поддержке популярной торговой марки iRiver, в машине главного гоп-

ника и в колонках игрока постоянно играет симпатичная афроамериканская музичка, предположительно популярная.

И злой

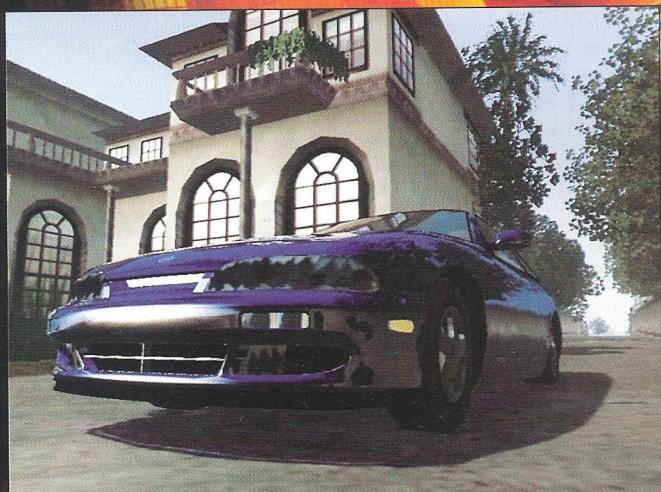
L.A. Rush способен преподнести несколько малоприятных сюрпризов. Первое – игра категорически отказывается работать под Win 2000. И второе – «популярная» система защиты от копирования периодически обзывает диск с игрой «нелицензионным» – разработчикам StarForce пора задуматься.

Еще один сюрприз – самовосстанавливающиеся машины. Представьте себе картину: спортивная тачка на бешеной скорости впечатывается в седан простого американского обывателя. Обе машины, разумеется, – вдребезги, все это демонстрируется в замедленном темпе с хорошего ракурса.

После этого машина игрока самым странным образом оказывается на дороге в целости и сохранности, другая же пострадавшая машина вообще исчезает. Ну что тут сказать? Ох уж эти консольные штучки... Да, пожалуй, это касается и всего прочего, в том числе и нитро в виде плоских красных таблеток, разбросанных по трассам.

В Midway делают хорошие по приставочным меркам игры, но, как говорят люди военные, «здесь вам не тут», и L.A. Rush вряд ли привлечет особое внимание любителей автосимов, зато игра наверняка будет интересна фанатам передачи «Тачка на прокачку».

Алексей Лещук
и его Злобная Lichina



Название игры: BLACK

Жанр: FPS

Издатель: EA

Разработчик: Criterion Games

Сайт игры: www.ea.com

ОЦЕНКА

10

Графика

10

Геймплей

9

Управление

8

Звук:

10

Сюжет/код

9



Убийственная симфония пуль и спарлор пуль и спарлор

Это, конечно, не революция, но кто бы мог подумать, что компания Criterion Games, известная по аркадной гоночной серии Burnout, решится на эксперимент такого масштаба и выпустит шутер Black. И надо сказать, что, войдя в борьбу с Killzone и Halo, разработчики совершили поистине герой-

ский поступок, создав вполне конкурентоспособный продукт.

Черная работа

Сюжет игры во многом схож с романами Тома Клэнси.

Black – это секретная американская военная организация, чей основной долг сводится к обороне рубежей и обеспечению безопасности страны. В ее власти оказывать давление и влиять на политические силы США и различные силовые структуры. Стоит ли говорить, что сотрудники организации прекрасно обучены и подготовлены для проведения военных операций любой сложности в лю-

бых условиях и точках земного шара. Впрочем, как позже выяснится, не так уж солдаты Black и универсальны.

В начале игры перед нами предстает тускло освещенное помещение, в котором ведется допрос. Закурив очередную сигарету, заключенный, которому угрожает пожизненный срок в колонии строгого режима, начинает свой рассказ об операции против интернациональной террористической организации «Седьмая волна», проходившей в Восточной Европе.

Действие игры охватывает четыре дня из жизни солдата Келлера, от лица которого и ведется повествование.

Разнести бы здесь все к черту!

В основе игрового процесса Black, как и любого FPS, лежит стрельба, разрушение и снова стрельба. Сразу хотелось бы отметить, что широко рекламированная разработчиками высокая интерактивность и разрушаемость всего и вся большей частью на деле оказалась все-таки





рекламным трюком. Крушить и ломать можно исключительно в предусмотренных разработчиками местах и только предусмотренные разработчиками объекты. Поэтому даже и не рассчитывайте на возможность выстрелом из ракетной установки стереть с лица земли какой-нибудь не запланированный для этого дом или индустриальное здание, над которым авторы корпели не один месяц.

Разрушения осуществляются либо посредством скриптов, либо за счет физического движка. В первом случае вы сможете наблюдать зрелищные взрывы, сопровождаемые пожарами и обвалом стен, колонн, башен и даже превращением в руины целых зданий. Разрушения за счет физического движка касаются более мелких объектов и выглядят менее масштабно. Как правило, к ним можно причислить разлетающиеся в щепки ящики, разбивающиеся вдребезги оконные стекла и витрины, взрывы бочек с горючим, автомобилей, а также уничтожение дверей, стол-

бов, деревьев, бетонных укрытий и стен. К слову, физические законы в Black реализованы достаточно неплохо. Допустим, если вы стреляете из ракетницы в здание, от взрыва вылетят не только стекла, но и люди, находившиеся внутри. В падении наиболее ловкие из них могут зацепиться за карниз или перила балкона. При этом если противник не сильно ранен, то он попытается забраться назад (если есть возможность), в противном случае – провисит некоторое время и сорвется вниз.

Также стоит отметить, что все следы от перестрелки (будь то дыры в стене от пулеметной очереди, черные пятна от взрыва или расстрелянные практически до арматуры колонны) остаются навсегда, а не испаряются на глазах, как это было, например, в F.E.A.R.

Тактика! Главное – это тактика!

Black, как никакой другой консольный FPS, дает вам возможность с

головой погрузиться в боевые действия. В целом это нешуточный тест для ваших игровых талантов. Вам не один десяток раз придется пригибаться и ползать гусиным шагом, не одну минуту придется провести, лежа в укрытии и выслеживая противников. Здесь это все – необходимые условия для выживания. Закрытые двери и деревянные укрытия больше не спасают от пуль и гранат. Пулеметная очередь насквозь прошивает кирпичную стену. Взорванная цистерна с горючим возле одноэтажного дома запросто может вызвать обрушение здания.

В Black перед вами открываются огромные возможности в плане выбора и построения стратегии и тактики ведения боя. Предпочитаете скрытность и методичный отстрел врагов по одиночке из снайперской винтовки? – в вашем распоряжении не одно многоэтажное здание, в котором можно выбрать

наиболее удобную снайперскую позицию (возможность зайти с черного хода, выбить оконное стекло или подняться на крышу есть практически всегда). Нравится вступать в жаркие перестрелки? – что ж, выходите на улицу и прокладывайте себе путь как захотите. Взрывайте машины, заграждения, блок-посты и т. д. Я не говорю уже о том, что проход себе вы можете организовать практически в любом месте (будь-то каменная стена или железный пятиметровый забор) парой выстрелов из базуки.

Как и во многих FPS, в Black разработчики предоставили герою весьма внушительный арсенал, начиная с пистолетов, гранат, продолжая пулеметами и автоматами (есть УЗИ, МАС 10 Elite, М16 и родной АК) и заканчивая тяжелыми видами вооружения вроде ракетной установки и гранатомета М203. Любители дробовиков могут выбрать себе SPAS 12



или Remington 870. Для тех же, кто предпочитает работать бесшумно, прекрасно подойдут пистолеты с глушителями и снайперская винтовка.

В зависимости от находящегося в вашем распоряжении оружия, можно выбрать режим ведения стрельбы: автоматический, полуавтоматический и стрельба одиночными.

Стоит отметить, что, на манер Halo, в игре реализован принцип «не более двух видов оружия в одни руки». Поэтому прежде чем выбрать очередное орудие возмездия, придется тщательно взвесить все «за» и «против».

Сила есть... и AI тоже

Искусственный интеллект

неприятелей и ваших сослуживцев прибывает на впол-

не сносном уровне – даже большие битвы не выглядят бесполковыми. Враги реагируют на плотный огонь вашего отряда (и наоборот), отбегают в сторону в поисках укрытия, залегают на местности и стреляют из-за угла. В свою очередь, ваши напарники организуют подавляющий огонь, просят вас прикрыть их спины, прячутся за стенами и приседают за оконными проемами. Также в Black хорошо работают атаки с флангов, караванами не стесняются пользоваться и враги; самое интересное, они отступают, если видят, что атака захлебывается.

Конечно, AI не совершенен, и порой в игре случаются какие-то абсолютно уж глупые вещи.

К примеру,

подбираются к вам солдаты с бронированными щитами. Стрелять в них из автомата дело бессмысленное и крайне неэффективное. Поэтому достаем гранату и кидаем в их сторону. С криком «Сейчас рванет!» враги поворачиваются в сторону брошенной лимонки и приседают, прикрываясь щитами. Вашему взору открываются их спины, по которым вы, естественно, и начинаете стрелять. Вот здесь-то искусственный интеллект и дает сбои. Суть в том, что противники не сдвигаются с места, пока не взорвется граната. В общем-то, они так и будут торчать, даже если вы бросите еще одну.

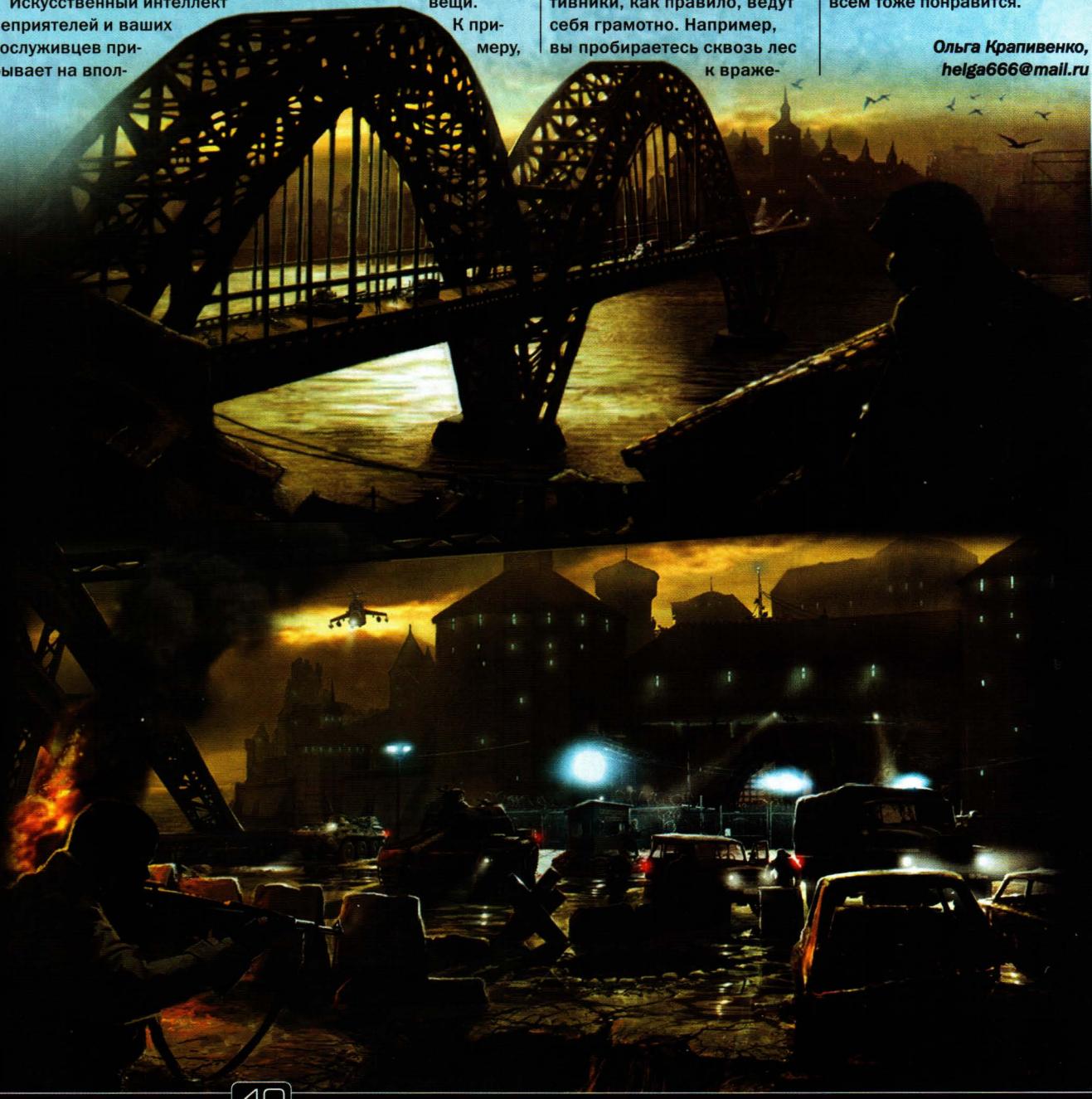
Впрочем, подобные ситуации случаются редко, и противники, как правило, ведут себя грамотно. Например, вы пробираетесь сквозь лес к враже-

ской базе. Если вас засекли снайперы, окопавшиеся на крыше здания, то они будут стараться подстрелить героя, пока тот не проник на территорию. В случае если вам удалось их обойти и даже попасть внутрь здания, то они сменят винтовки на автоматы и, оставив свои позиции, пойдут вас искать.

Первое место

Black – невероятно зрелищный и грамотный проект. Сиквелы – вопрос времени. О да, не сомневайтесь. Что до меня, то я запущу Black с самого начала в тот самый момент, когда поставлю точку в этом материале. Такого удовольствия я не получала, наверное, со времен Killzone. Думаю, и вам всем тоже понравится.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

КОМПЬЮТЕРНА ГРА ЗА ТРИЛОГІЄЮ ОЛЕКСАНДРА ЗОРІЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.

© 2006 Crioland. Всі права захищені.

Сценарій © 2006 Олександр Зоріч



Название: Lada Racing Club

Разработчик: Geleos Media

Издатель: «Одиссей»

Жанр: Racing

Системные требования: процессор 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб 3D-ускоритель, совместимый с DirectX 9.0c

Рекомендуемые системные требования:

выснет на любой машине

Сайт игры: www.ladaracing.ru

Оценка:

Геймплей:

Графика:

Озвучка:

Управление:

Оправдание ожиданий:

8
6
8
8
9
4

RACING SIMULATOR 2005

LADARACING.COM

RACING SIMULATOR 2005

Midtown Madness from Russia with love

Бывает, что не успеваешь что-то сделать в срок, например уроки, работу, выполнить какой-то заказ... У нас в таких случаях даже говорят: «всё зробимо, хіба що трішечки не встигнемо» (поневоле вспоминается S.T.A.L.K.E.R.). Для выхода из неловкой ситуации есть несколько вариантов: отложить дело «на потом», отаться от работы со всеми вытекающими или же каким-то образом выкрутиться.

По известным причинам разработчики из Geleos не ус-

пели сделать «Ладу» вовремя. Пришлось отложить релиз и наспех прикрутить модели автомобилей и города к новому движку Dagon от компании Gaijin (www.gaijin.ru). Задержку выхода игры объяснили съемками видеоролика. Но в любом случае нескольких месяцев слишком мало, чтобы сделать игру заново, даже если на руках есть все трехмерные модели.

Ситуация была вроде бы безвыходной: разработчиков прижимали со всех сторон – как издатель, так и фанаты.

Их нетерпение можно понять,

ведь LRC стала самой ожидаемой игрой 2005 года. К новому движку за эти пару месяцев приделали все наработки, которые готовились для другого движка. Так появилась на свет Lada Racing Club.

Многие сейчас ругают игру, конструктивно или неконструктивно критикуя все ее аспекты. Но ведь мы два года с нетерпением ждали «Ладу», просматривая скриншоты с сайта и читая новые подробности об игре. Разве нам, преданным поклонникам этой игрушки, не интересно, почему вышло именно так? Разве мы

не хотим узнать, как и когда Geleos-овцы планируют исправить ситуацию и таки порадовать нас нормальным рэйсингом по Москве? Конечно интересно! Поэтому мы и решили разобраться в ситуации.

А пока, собственно, перейдем к обзору «Лады».

Пыль в глаза

Живность встречают по одежке. А компьютерные игры, как водится, встречают по вступительному ролику. Клип в LRC хороший, в него явно вбухали кучу денег. Эффектный клип сопровождается веселой



песенкой. Ребята из группы «Каста» поют нам, как классно тюнинговать свою тачку и что стритрейсинг, – это действительно круто. Часть происходящего снято в реальной жизни, часть выполнена на движке игры (судя по всему, еще на движке Artyshock). Все выглядит зреющим, красиво и ярко. Машины фотoreалистичны, почти как настоящие.

Лицо Lada Racing – «Мисс Чего-то Там» и тоже на уровне. В общем, ролик натолкнул на активный драйв.

Типы, точнее, один тип игры в LRC

За столь короткий период времени ребята из Geleos успели прикрутить к «Ладе» только один режим игры – это режим «Карьера». Сетевой игры, одиночных гонок, свободных заездов по всей территории Москвы пока, к сожалению, нет.

Карьера разделена на несколько этапов, и в каждом из них игрок принимает участие на определенном типе ВАЗиков. Модельный ряд российского автопрома был разделен на «классику» (от 2101, «копейки», до 2107, «семерки»), «восьмерки» (2108 вкупе с модификациями), «девяностки» (2110 с модификациями) и хваленый концепт-кар Lada Revolution (кстати, он был представлен у нас в Украине на SIA'2005, где вы могли его лицезреть). Каждая часть карьеры собрана из набора одиночных заездов: кольцевых гонок, езды по чекпоинтам и драга.

Кольцевая гонка – один из самых интересных заездов. Правильный путь ее прохождения виден только на GPS-навигации, а на трассе нет ни расставленных фишек, ни указателей – ничего! Нужно самому рассчитывать, в какой

поворот вписаться, где временно притормозить и так далее. В одном заезде машинки поставили задом наперед (или передом назад, кому как больше нравится) – на старте нужно было сначала развернуться, чтобы ехать в правильном направлении. Это либо специфические шутки разработчиков, либо... Да, два месяца – это очень мало!

Стрит-поинт – гонки по чекпоинтам. Заезды очень напомнили старый добрый Midtown Madness. Нас выкидывают на дорогу, и делай что хочешь, езди как хочешь, но попади на все контрольные точки. Неум-

ельно. «Копейка» медленно, но уверенно добирается до финиша, играть интересно и нескучно. Но к концу игры, когда машина уже мощнее, положение изменяется – на Lada Revolution время драга длится лишь каких-то секунд десять максимум. Впрочем, можно заработать много деревянных рублей, по 10–15 раз подряд проходя один и тот же драгрейсинг.

В качестве бонуса в LRC есть возможность свободного заезда, но только не по всей Москве. Вы можете спокойно, без оппонентов, прокатиться по участку любого заезда.

бронированный ЗИМ, и еще бы куча денег осталась. При таком раскладе карьера стритрейсера как способ заработать денег не выглядит столь интересной и перспективной.

Однако, на удивление, суммы в 40000 рублей нам едва хватит для доработки интерьера/экстерьера и внутренностей машины. А значит, начинаем мы все же уже в наши дни. Возможно, АвтоВАЗ специально для проекта Lada Racing Club снова поставил на конвейер автомобили 20–30-летней давности. А почему нет? Проект раскрученный, игру неплохо покупают,



Российские разработчики, выпуская очередную игру или фильм, проводят масштабное наступление по всем фронтам – всяческий дополнительный контент появляется, словно грибы после дождя.

Вот и противоречивый гоночный симулятор Lada Racing Club сразу же обзавелся Java-версией.

Основные элементы в игре те же, что и в PC-версии, – гонки по улицам Москвы, апгрейд автомобилей, зарабатывание денег и последующая их растраты в магазине запчастей.

Графика в целом удовлетворительна, хотя игра совсем не 3D, как это упорно пытаются показать ее создатели. Все сомнения развеивает плоский белый автобус. А еще машины часто проходят друг сквозь друга.

Трассы в основном незамысловаты, хотя есть пара интересных экземпляров. От реальных московских улиц остались одни названия, да и рекламы намного меньше, чем в оригинальной игре.

Навигация по меню не универсальна, на некоторых моделях телефонов могут наблюдаться мелкие неудобства с управлением.

В общем и целом, Lada Racing Club 3D выглядит нормальным пополнением в списке мобильных гонок, хотя это и не удивительно – хорошие Java-игры россияне научились делать уже давно.

Новый AI в этом режиме показал свою ограниченность как нельзя лучше. Ездят компьютеры только по одному пути, лишь изредка удивляя разнообразием. Очень часто соперники застревают в стенках или в кого-то врезаются. В стрит-поинте за вами будет ездить больше всего гаишников.

Драг-рейсинг. В отличие от Need For Speed, в драге «Лады» нас не «магнитит» к определенной полосе автострады, и это хорошо – появляется больше свободы. Режим понадчуле воспринимается положи-

тельно. А жаль, очень хотелось бы увидеть столицу наших северных соседей во всей красе.

Карьера стритрейсера

В распоряжении нашего уличного гонщика новая «копейка» и 40000 рублей. Интересно, что машина только что сошла с конвейера и еще не проехала ни одного километра. Если так, значит, мы начинаем в далеких 70-х прошлого столетия в славном государстве СССР? А ведь тогда за 40000 можно было купить

глядишь, и старушки «Жигули» в моду войдут!

Как я уже говорил, игра разделена на четыре последовательные части. В каждой есть несколько одиночных заездов. Помимо обычных состязаний есть специализированные, и для участия в них придется нам пересесть за руль специальной гоночной модификации автомобиля. Выбор заездов проходит в свободном порядке. В качестве нововведения в жанр добавлена возможность ставить деньги на заезд, так что мож-



но получить не только награду за призовое место, но и ставки соперников (процент от того, сколько поставили вы).

Трафику вопреки

К сожалению, геймплей оказался однообразным и поверхностным. Карьера проходится за пару дней. При этом в конце игры нам не дадут даже никакой награды и, что просто уникально, даже не скажут, что игра пройдена!

Проходить «Ладу» заново на большей сложности уже не так интересно. Даже самый трудный враг отличается умом и сообразительностью только на старте. Потом AI «исправляется», и наши соперники врезаются в стену или попросту тормозят.

Гаишники ведут себя порой даже хуже, чем копы в *Midtown Madness*. Для задержания преступника труженикам ГАИ необходимо прижать его к обочине дороги, чтобы тот несколько секунд пробыл в неподвижном состоянии. И эта задача не по плечу доблестным служителям дорожной инспекции – перед выездом из гаража они явно выпили водки. Они то разгоняются, то резко пытаются нас подрезать, на полном ходу пролетая мимо, и останавливаясь где-то за пределами видимости. Потом снова догоняют, врезаются в движущиеся автомобили или в стену. Потом снова разгоняются... И так до тех пор, пока окончательно не потеряют нас из виду.

Кстати, с гаишниками был замечен интересный глюк: каждый раз, когда оборачиваясь назад, чтобы посмотреть на копа, он резко тормозит. Наверное, боится.

Тут действительно есть ВАЗы, тюнинг и Москва

У Geleos была неплохо выполненная реальная Москва и качественные лицензированные модели российского АвтоВАЗа. С переходом на «адреналиновский» движок картина стала смотреться намного хуже, чем на *Artyshock'e*. Но в целом модель города неплохая и, как уверяют наши московские коллеги, весьма достоверная.



Улицы города украшены множеством рекламных плакатов с логотипами российских журналов, которые, скорее всего, высажут не самое лучшее мнение об игре. Придраться можно разве что к тому, что город практически безлюден. Складывается ощущение, что в Москву запустили ракету, а потом снова все отстроили и начали по-немногу заселять живностью. Пробок на улицах нет (хотя вряд ли было бы интересно играть в игру с битком забитыми улицами), а с учетом, что это все же столица, людей по тротуарам ходит слишком мало. Наверняка все это издержки движка.

Да, кстати! Крови в игре нет – это ужас просто! Мы пробовали давить людей на улицах, но они после этого бесследно пропадают или идут по своим делам. Это горе!

Модели автомобилей выполнены весьма качественно. Как нам и обещали, присутствует весь модельный ряд ВАЗа. Нет только «Нивы» и малышки «Калины». Тем не менее автопарк немаленький. К сожалению, чтобы поколесить на каждой машине, придется запастись терпением и усидчивостью... Разница между, например, первой и пятой моделью «Жигулей» не так уж и велика, а зарабатывать на новую тачку придется долго и упорно, проходя много раз одни и те же состязания.



Для всех моделей представлена и раллийная версия авто цвета «детской шалости» с наклейкой «SNICKERS». Эту машину, к сожалению, придется покупать в обязательном порядке, иначе не перейти в следующую часть карьеры.

Сидя за рулем ВАЗов разных моделей, понимаешь, что в игре не все так плохо! Автомобили сбалансированы в соответствии с реально существующими аналогами. На дороге они ведут себя реалистично. Особенно это чувствуется, если вести машину с включенным видом из кабинки. Эта камера сделана очень неплохо, даже лучше, чем в раллийном симуляторе CRC.

Говоря о реализме, стоит затронуть систему повреждений: в игре разбивается только ваша машина, а повреждения отражаются только на внешнем виде автомобиля. Другие машины, как их не бей, никак не изменяются. Замечу, что аварии немного влияют и на управляемость.

Во время рекламы LRC много говорили о тюнинге. Нам обещали, что любую деталь, которую в игре мы будем устанавливать на машины, можно будет приобрести в реальной жизни. Это есть. Обвесы, двигатели, сиденья, рули – все эти элементы действительно соответствуют аналогам из реальной жизни от известных производителей. Сам процесс

тюнинга разделен на три части: экстерьер, интерьер и внутренности. Для «классики» деталей немного, для «восьмерок» и «девяносток» их побольше. Концепт Lada Revolution дается нам в спортивном варианте, и что-либо изменить во внешности машины нельзя, можно только доработать внутренности, но машина и без того слишком быстрая.

Внешние обвесы, также как в последних NFS, продаются целиком. Отдельно подобрать передний или задний бампер не выйдет. Выбор внешних деталей не так уж велик: обвесы, оптика, колеса, спойлер, глушитель. На удивление, в игре не оказалось неона, зеркал заднего вида, тонированных стекол и прочих красот. Зато уделено внимание интерьеру: можно устанавливать разные рули, рычаги КПП, педали, сидения... В качестве оригинальной фишки в наличии «русский тюнинг» – возможность подвесить на зеркало заднего вида «кубики» или «пахучую елочку».

Доработка внутренностей приближена к реальной жизни. Расточка валов, замена двигателя, замена шестеренок в КПП – все это очень часто встречается на современных, даже малоизвестных СТО. Но в игре установка/доработка некоторых деталей не имеет смысла. Та же закись азота, к сожалению, много пользы не принесет. Главные улучшения – те, что непосредственно влияют на увеличение мощности: замена двигателя, установка турбины, замена кулачков распределительного вала. Для хороших показателей в драг-рейсинге будет полезна доработка коробки передач.

Не ошибается тот, кто ничего не делает

В игре много непоняток и мелких недоработок. Geleos обещает патч, который все исправит. В обозримом будущем – в качестве работы над ошибками – будет выпущен аддон, который наверняка скрасит сложившуюся ситуацию. Остается, как всегда, ждать.

Александр [AG] Гусленко,
злой редактор

Интересности

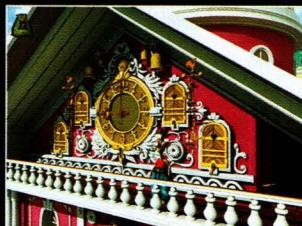
Помните наш спецвыпуск по *Need for Speed*? В нем мы описали, как менять характеристики автомобилей в NFS: HP2. В LRC также есть подобная возможность. Притом менять можно достаточно много игровых моментов: настройки автомобилей, трафика, копов, их поведение в определенных ситуациях. Настройки хранятся в файлах с расширением *.blk в папке resources. Все они открываются простым Блокнотом. Во многих файлах есть пояснение к скриптам. Для того чтобы изменения вступили в силу, нужно перезапустить игру.

Необходимая официальная отмазка: мы не несем ответственность за последствия, к которым могут привести изменения, внесенные в файлы конфигурации игры.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.



© 2006 О. Корастелева. Всі права захищені.

Название игры: Neuro

Разработчик: Revolt Games

Издатель: «Руссобит-М Украина»

Жанр: cyberpunk Psionic FPS

Рекомендуемые требования: процессор 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, GeForce серии

6 или Radeon X800 и выше

Официальный сайт: revoltgames.com/neuro

Оценка:

8

Геймплей:

6

Графика:

8

Озвучка:

10

Управление:

8

НейроЗ

Пифагор стал отцом треугольника. Платон изобрел реальность.
(с) американские студенты



Когда играют на нервах, выцеживая адреналин из мест, о существовании которых ты и не догадывался, это приятно. Но вот когда на них наяривают напильником бодрые мелодии кинофильма «Буратино» (это там, где про Страну Лохов или что-то в этом роде) – ситуация крайне критическая. Revolt Games, однажды уже порадовавшие мировую общественность в лице стран СНГ космосимом Homeplanet, решили поменять концептную программу, начав разыгрывать шутерную симфонию на балалайке во вселенной упомянутого выше проекта. Люди интересующиеся знают, что в России новинку при этом расхваливали и рекламировали такой ацци крутым стрелялкой, что С.Т.А.Л.К.Е.Р. просто стоит и горько плачет в углу.

После выхода Neuro оказалось, что самым главным про-колом игры является тот, что она не затягивает. Ни динами-

ки, ни напрягающей атмосферы в игровом процессе практически нет. Наш герой носится по коридорам на третьей космической, при этом подпрыгивая до потолка, словно обожженное кенгуру. Изредка встречает противников – несладко прорисованных жертв copy&paste, которые умирают неохотно и очень тухо.

Вместо завального зудоборбильного действия, которого мы ждем от любого шутера, перед нами предстает нечто, что можно сравнить с процессом забивания гвоздей в бетонную стенку при помощи старого башмака.

Для разнообразия, кроме десятка обыденных стволов, были введены психоспособности.



Всего их пять, и все они позаимствованы из мясного самоучителя по джедайскому (ситхскому) мастерству Jedi Academy, хотя реализация их здесь очень настораживает. Эффект они имеют минимальный, а перезаряжаются долго, так что в крупных потасовках становятся нужными не более, чем шапка мертвому ежу. Таким образом, большинство времени игрок вынужден бегать и просто стрелять.

Впрочем, есть и интересные моменты. К примеру, совместное использование нейропушки и инфразрения. Превращать ничего не подозревающих супостатов в желе (это я образно: после любого смертоубийства труп противника валяется, как мешок с соплями, разбрызгивая отвратительно сделанную кровь), жахнув через потолок, – весьма прикольно.

На фоне всего этого безобразия присутствует сюжет, но ничего особого он нам не принес,



и даже не отложился в памяти... Кстати, а с чего это вдруг главгер там всех валил?

Графика местами вполне даже симпатичная, но в основном заметно устаревшая. Некоторые помещения смотрятся «ничего» или даже «вполне», правда, интерьеры периодически повторяются. Да и роликах между миссиями Revolt Games, видимо, никогда не слыхали.

Музыка в игре слабенькая, но вот озвучка персонажей заслуживает тщательной похвалы.

Нервные клетки не распаунятся

И хотя недавние исследования в какой-то там научной области доказывают обратное, все-таки играть в Neuro стоит преимущественно фанатам игр с использованием «умственной силы».

Скил деланья шутеров у русских пока еще прокачан слабо.

Khaj-Tosin и его этот, как его...



найкращі
всього за 9 грн.

SMS НА
НОМЕР

7900

hit



100%
РОЗПРОДАЖ

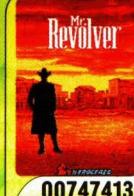
wap.hit.com.ua



00747453



Shrek II Adventure
Невагомовий Шрек видається на небезпечні подорожі, щоб завоювати серце принцеси Фоні.



00747413

Mr. Revolver
Це гра у стилі вестернів дикого заходу. Ви зіграєте за легендарного Уайта Ерпа.



00747412

Дурак Interactive-2
Ваша суперниця стала ще розумінною та ще сексуальнішою.



00747412

Дурак Interactive-2
Ваша суперниця стала ще розумінною та ще сексуальнішою.



00747412

Дурак Interactive-2
Ваша суперниця стала ще розумінною та ще сексуальнішою.



00747454



Shark Tale
SeaHorse
Допоможи Ленні та Оскару знайти морського коника, щоб не засмутити мафію.



00747396

Prince of Egypt
Знайди викрадені знаки Бога Ра, обмежені місцем та пастю, вояжчики з фараонами та муміями...



00747403

Blind Fury
Маленький Червоний седанчик іде до таємничої країни.



00747403

Dune Fury
Маленький Червоний седанчик іде до таємничої країни.



00747316

Toxic War
Занурись у віртуальній світ токсичних воєн, і ти вже не зможеш відрізняти реальність!



00747452



Madagascar Going
Виїзди на екзотичні пригоди разом із героями улюбленого мультфільму.



00747384

Black Shark
У вашому розпорядженні є всі засоби для виживання та небезпечних тяжко зібраних гелікоптерів сучасності - KA-50 Чорна Акула!



00747385

Governator: Unleashed Power
Ви керуєте експериментальним роботом-інтернетом, який виконує спеціальну операцію на підземному заводі.



00747407

Block3D
Падіння блоків, які необхідно скласти, знову повернулися до життя. Ти паче, що вони у тривимірному просторі.



00747409

Riddick
Пригоди легендарного Ріддіка! Допоможь йому здолати Лорда Маршала!



00747411

Roboros
Це аркадна стрільба. Доможіть. Головного героя вибратися на волю.



00747406



Alien Xenocide
Спробуйте вистояти сам на сам зі згрою прибульців на космічному кораблі.



00747385

Governator: Unleashed Power
Ви керуєте експериментальним роботом-інтернетом, який виконує спеціальну операцію на підземному заводі.



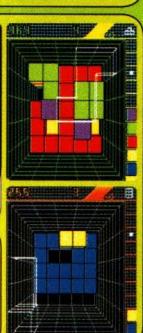
00747407

Block3D
Падіння блоків, які необхідно скласти, знову повернулися до життя. Ти паче, що вони у тривимірному просторі.



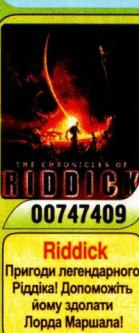
00747390

Erotic Galaxy
Хоробрі капітани космічного корабля ведуть свій корабель до небезпечної галактики. Чарівні хінки розважать його під час подорожі.



00747395

Kamikaze 2
Екстремальні пригоди самурая у середньовічній Японії.



00747222

Reactor
Приєднуйся, захоплюючи Reactor, активуючи його на клавіатурі штурмових військ. Спробуйте завадити хідникам.



00747405



A.I.M.S.
Вам доведеться виконувати складні, небезпечні місця на своєму гелікоптері Apache AH-67



00747410

Virus Horror
Вам необхідно вибратися з міста повного різних зомбі, крові та іншої нечисті.



00747397

Arcade Park
Чи виживуть хоробрі земляни? Всі залежить лише від твоєї спритності та уважності!



00747382

Airship Racing: Around the Globe
Відчуй се більшінством аерозамітом, який віддається на небезпечну повітряну пригоду, навколо світу.



00747382

Airship Racing: Around the Globe
Відчуй се більшінством аерозамітом, який віддається на небезпечну повітряну пригоду, навколо світу.



00747222

ReactoR
Приєднуйся, захоплюючи ReactoR, активуючи його на клавіатурі штурмових військ. Спробуйте завадити хідникам.

ТЕЛЕФОНИ ЯКІ ПІДТРИМУЮТЬ JAVA-ІГРИ

Motorola: C380, C560, E358, E560, L7, V100, V220, V3, V300, V500, V535, V600, V620, V635, V800, Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6030, 6050, 6100, 6101, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6690, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C200, D410, D500, E100, E330, E530, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300, X100, X430, X450, X600, Siemens: C65, C85, C95, C170, C180, C220, C230, C330, C410, F120, F200, F230, F240, G560, G700, L1300, Motorola: T170, Nokia: A760, E900, E920, F400, P700, T700, K750, S600, T610, T630, W550, W600, 2200, 2300, 2500, 2600, 2800, i-Phone: Black Shark, Governor, Generator, Dual Interactive, 2, Blind Fury, Mr. Revolver, Toxic War, Black Shark, Prince of Egypt, Roboros, Erotic Galaxy, ReactoR, Exterminator, Arcade Park, Airship Racing, додаток підтримується: LG: B200, B210, C1100, G1800, A7150, C1200, C2200, C330, C410, F120, F200, F230, F240, G560, G700, T170, Nokia: 7200, Siemens: C60, V55, S55, SL55, SL55, SX1, SonyEricsson: F500, K500, K600, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W600, 2200, 2300, 2500, 2600, 2800.

Увага! Для користування послугами у Вас повинен бути активований та настроєний WAP. Для отримання картки або трипіддати її код на номер 7900. Вартість SMS повідомлення на номер 7900 складає 9 грн, на номер 7500 складає 2.5 грн.

Послуга підтримується операторами УМС, ДЖИНС, Кайстар, DJICE. Телефони з кольоровим екраном, які підтримують: Телефони які не підтримують анимації, але підтримують заставки. Тільки для повноцінних. У вигляді повноцінного замовлення послуга вважається нафіданою. Контент-провайдер: ТОВ „Полігон Інтернейшн Україна“ www.polygon-ukraine.com Технічна підтримка: (044) 502-01-13 (з 10:00 до 19:00 у будні дні).

Название: **Shrek: Super-Slam**

Разработчик: Shaba Games

Издатель: Activision

Жанр: Fighting

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб Video

Оценка:

Графика:

Геймплей:

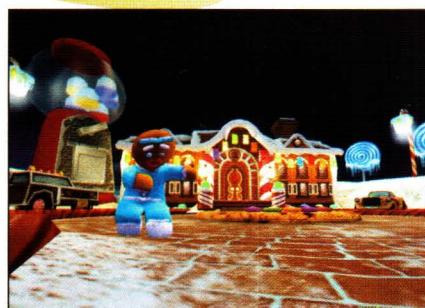
Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

9
7
8
5
8
4

Пряники атакуют!



Долгое время любители файтингов были вынуждены играть в признанные хиты прошлых лет, отвергая новые, в которых

уже не было той изюминки, что заставляла нас каждый день отправлять в мусорник парктройку разбитых клавиатур и периодически открывать дверь наряду милиции, вызванному соседями, перепуганными криками типа «Ща я тебя по стенке размажу!». Поиграв полчаса в какую-нибудь новую инкарнацию X-людей, геймеры с тяжелым вздохом сносили игру

с винта и продолжали рубиться в «МК» или «Текken», ибо никакой проект не мог повторить той инновационности, какой блестали в свое время эти хиты.

И вот теперь тихой и спокойной жизни файтманов пришел конец. Нет, мегагеймы, разом переплевывающей признанные хиты, нет и не предвидится, однако появился проект, достаточно необычный для того, чтобы любители гробить клавиатуры на пару дней забыли о своих любимых игрушках.

Игру S:SS выпускает известная всем Activision. Все права со студией Dreamworks,

естественно, урегулированы, и игра является полным и законным ответвлением мультфильма. Несмотря на то что в качестве реплик персонажей слышатся в основном «Кий-яяя!!!» и «Охх...», озвучивали персонажей в игре те же актеры, что и в мультфильме, а это, смею напомнить, такие личности, как, например, Эдди Мерфи и Камерон Диаз, что есть довольно приятной неожиданностью. Оных персонажей в игре двадцать, причем первоначально доступна только половина, а остальные открываются по мере прохождения игры. Среди них есть

практически все персонажи обоих мультфильмов, начиная со Шрека и Фионы (причем в человеческой и людоедской модификациях) и заканчивая Пряником, Пиноккио, Пуссом и даже Красной Шапочкой. Каждый из них имеет свои удары, комбосы и суперудары, по количеству, разнообразию и зрелищности почти не уступающие мувам «МК».

Правда, оценить это великолепие довольно сложно, ибо благодаря тому, что игра является консольным портом, управление довольно корявое. К тому же, в худших традициях портированных игр, в настрой-



как нельзя переназначать клавиши, что есть большим адреналином. Как следствие, для игры рекомендуется геймпад. А так, ввиду некоторых особенностей конструкции человеческой руки, приходится играть в двух стилях: «Прыгаю и кидаю всех об стенку» либо «Бегаю и дубасю всех куда попало». Комбинировать эти две схемы, не будучи осьминогом, довольно сложно, так что за все вышеперечисленное управление игра получает хилую пятерочку.

Основное место в игре занимают суперудары: от них зависит результат практически любого поединка. Выполнить их боец может после энного количества попаданий по противнику, вследствие которых заполняется специальная шкала. Когда шкала заполняется на 100 %, боец может сделать суперудар. Удары эти бывают самыми разными и, ввиду глубоко юмористической направленности игры, смешными. Так, Шрек громко портит окружающую атмосферу зеленым облачком, от которого птички падают на лету, а противники в бурном восторге покидают пределы локации, попутно пробивая головой стену или крышу. Впрочем, даже после такого непредвиденного вояжа они в полном здравии возвращаются на поле брани, ибо такой привычный показатель, как полоса здоровья, в игре отсутствует. Вместо этого итоги поединка подводятся в основном по истечении означенного времени, и тот, кто проведет больше суперударов и получит их меньше всего, побеждает.

В процессе боя, как это ни странно для игры такого плана, довольно живо происходит «терраформинг». Разваливаются бросаемые в оппонентов столы, обваливается после очередного суперудара лестница... Взаимодействие с окружающим миром происходит постоянно, и арена вовсе не является пустой коробкой с парой дерущихся тараканов. Бросить в противника можно практически всем, чем угодно: это может быть мебель, посуда, другой противник... Можно схватить против-

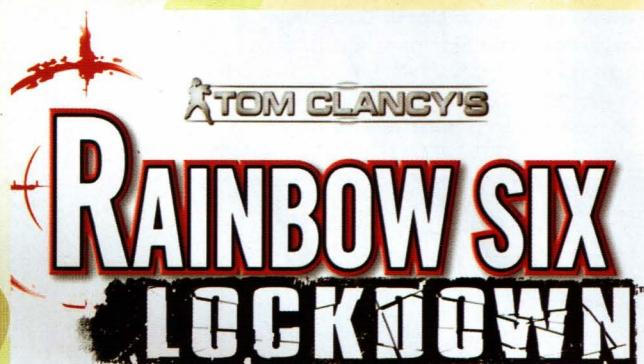
ника, схватившего еще одного противника, и зафутболить эту кучу-малу, например, в камин. Помимо этого, на арене постоянно распаунятся бонусы вроде огромных молотков, стреляющих тромбонов или шаров, схватив который, боец на пару секунд превращается в мяч для боулинга, с веселым гиканьем использующим врагов в качестве кеглей.

В игре есть три режима. Первый тип – «История», в которой персонажи по очереди рассказывают засыпающим дракосликам (это типа дети дракона и ослика) сказки. Почему-то ни одна из этих «колыбельных» не обходится без жесткого мордобоя с участием игрока, так что в итоге я позавидовал первым малышам, уснувшим под такой кошмар. Дальше идет «Турнир» – собственно сингловое прохождение игры, изобилующее самыми разнообразными миссиями, в процессе прохождения которых игрок открывает новые арены и персонажей. Ну и классический комбат с участием до четырех игроков – как компьютерных, так и (при наличии соответствующего количества девайсов) живых оппонентов. Еще присутствуют режим тренировки, где в доступной форме объясняются азы игры, и режим медалей – локация, в которой игрок может посмотреть свои медали и призы. Бонусы эти даются игроку в процессе прохождения игры за такие моменты, как сотня брошенных (в буквальном смысле) противников, берсеркерство (неприменение блоков на протяжении всего боя), большое количество комбосов за бой и т. д.

В общем, игра хоть звезда с неба и не хватает, но заставляет даже бывалого геймера посидеть пару вечеров за жестким мультишнам мордобоем.

Общее впечатление описывается словом «улыбнуло». Несмотря на простоватую мультишную графику и кучу мелких огнешов, игра оставляет только приятные воспоминания и, ввиду небольшого объема и потрясающей вос требованности для расслабления, надолго остается на винте.

Fox[FN]



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ «АНТИТЕРРОРИСТИЧЕСКОЙ» СЕРИИ



**ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

РУССОБИТ-М
УКРАИНА

Название: **Fast Lane Carnage**

Разработчик: Parallax Factory

Издатель: «Руссобит-М Украина»

Жанр: аркадные гонки

Системные требования:

Pentium III 600 МГц, 128 Мб, 32 Мб 3D Video

ОЦЕНКА:

7-

Графика:

6

Геймплей:

7

Управление:

7

Звук:

6-

Сюжет/концепция:

6

Злые микромашины



Не буду рассказывать, как долго надо мной издевался редактор, но даже у моей сопротивляемости есть пределы.

В итоге пришлось удаститься, подобно взъерошенному недовольному коту, за которым, как консервная банка на веревке, болталась «флешка» с *Fast Lane Carnage* – самыми чудесными аркадными гонками в истории человечества.

Верить редакторам – себя не уважать, на поверку гоночки оказались ничем не лучше, но и не хуже многих других, эдакая консервативная классика в черных тонах.

Рисованные меню игры в фас и профиль демонстрируют самого колоритного персонажа – жутко злого клоуна, явно недвусмысленно срисованного с главного официального лица компании McDonald's. Видать, не любят немцы фаст-фуд, и это вполне понятно – там пиво не продают. Так же встречаются и другие типчики зловещего вида.

Говоря по делу, интерфейс забавен, но в темнотах не воспринимается в лучшем виде – можно заблудиться, что называется, в трех соснах. Настройки – сплошной текст мелким шрифтом, напряг для глаз, но без неприятностей.

Задача игрока – такой же темной и мутной натуры, как и интерфейс игры – пройти весь нелегкий закольцованый путь от сопливого новичка до покрытого шрамами и мазутом профи.

Единственный способ заработать на жизнь – брутальные гонки с применением грубой силы и тяжелого оружия. Арсенал вполне стандартен – пушки, ракеты, энергетическое оружие. Обычный набор, он же обязательный для любой игры подобного плана – классика, набившая дикую осокину.

Несколько типов зверских автомобилей – от быстроходного скоростного исчадия дорог до квадратного грузового безобразия на колесах. Практической разницы, кроме чисто эстетического созерцания кузова в положении «сверху», между ними нет.

Трассы мрачные, наполненные крутыми поворотами, обрывами, трамплинами и горящими препятствиями. Треки кольцевые, разной степени квадратности ☺, особыми изысками не отличаются, зато все как

на подбор не в себя темные, хотя проезжая часть просматривается вполне сносно.

Говоря честно и откровенно, *Fast Lane Carnage* – игра вне пространства и времени. Если кто-то окончательно забыл, что такое upgrade, то у него есть все шансы пройти игру до конца и даже получить от этого массу удовольствия.

P. S. Выданная мне под расписку английская версия игры оказалась... полунемецкой. Хочется верить, что правильная локализованная версия будет полностью русской, без вариантов.

Goblin zZz



WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?
Всесвітні кібер-ігри знову запрошуєть гладіаторів.
Зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua і візьми
участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зійдуться у
фінальному поєдинку, що відбудеться в Італії.

Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



Медіа-партнери:



За підтримки:



ESWC снова с нами!

Как вы помните, два года назад в Украине прошли отборочные игры на финальную часть ESWC – Electronic Sports World Cup, всемирный чемпионат, финал которого ежегодно проходит во Франции. Тогда организатором украинских игр выступила Федерация Компьютерного Спорта Украины, на тот момент только образованная, а сегодня – тихо отошедшая от активности. И вот спустя два года украинской организацией KCS (www.kcs.com.ua) вновь была получена лицензия на проведение отборочных игр ESWC в нашей стране. Не откладывая дело в долгий ящик, уже во вторые выходные апреля прошли первые отборочные игры. Они состоялись 8–9 апреля в центральном киевском клубе Samsung C-Club Metrograd.

Официальными играми отборочных игр были названы четыре дисциплины – две очевидные даже для тех, кто не знал о чемпе, одна ожидаемая и одна неожиданная. Да, для WarCraft и Counter-Strike альтернативы пока нет, Quake 4 сейчас набирает обороты, а вот Trackmania Nations стала сюрпризом для многих. Игра только-только завоевала кое-какую популярность, и вот французы объявили ее официальной гонкой в программе Гранд Финала ESWC. Ну что ж, удачи!

По двум «ясным» дисциплинам турнир был организован следующим образом: все зарегистрированные участники, кроме Топ 8 по существующему



ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

му рейтингу, должны были пройти групповой турнир, организованный по системе Single Elimination, где проигрыш означает вылет из турнира. После определения восьми лучших команд из группы к ним присоединялись «сейянные» восемь лучших команд и игроков страны, после чего игры шли по системе Double Elimination, где, чтобы вылететь, нужно проиграть дважды. Игры в двух других дисциплинах от начала до конца проводились по системе Double Elimination.

По всем четырем официальным играм турнир дошел до стадии определения восьми лучших команд или игроков, которые встречаются вновь в Финале ESWC Украины (финал будет объявлен отдельно). Победители этого турнира получат оплаченную путевку на ESWC во Францию, а также ценные призы. Занявшие первые места получат по ноутбуку (на игрока), вторые – по TFT-монитору, а третья – по мобильному телефону. Мы обязательно будем следить за мероприятием и в деталях расскажем, как пройдут эти игры.

А пока вот список финалистов и небольшие комментарии по всем четырем играм.

Counter-Strike 1.6

В финал попали:

- Виннери: Delta.Peoplz, AK, A-Gaming, eXplosive.eMobile
- Лузеры: DTS, pro100.BigLine, Avalanche, pro100[Frag.su]

Почти все фавориты турнира прошли в финальную часть. Стоит отметить только, что обе pro100 оказались в лузерах, а посеванные 2A.Petrovka.UA и defdumps вылетели из Double Elimination. Кроме того, нужно отдать должное женской команде – CyberCats прошли SE и только посеванные eXplosive.eMobile остановили их победную серию, выбросив в лузеры, где криворожские Kr похоронили надежду на призовое место девчонок.

WarCraft: The Frozen Throne

В финал попали:

- Виннери: Zion.Sonik, 3wD.FiX.C-club, TRH.C-club, HoT.C-club
- Лузеры: DWC, C20.Ghost, FuDeS.Fodder, es4x.FoX

Два Фудеса – Треш и Изуал – не дожили до финала. Сильнейший игрок одного из топовых кланов попал в восьмёрку реально лучших игроков страны.

Trackmania Nations

В финал попали:

- Виннери: Sniper, Tunetz, pro100.Bigline.Vido.ng, AG.texaco
- Лузеры: SXStrikerX, AG.esk1, Smog, Neon

В отборочных приняли участие всего 14 человек... Как мы и говорили, эта игра стала просто сюрпризом для киберспортсменов, игроков подготовилось не много, и Украину во Франции будет представлять, увы, явно не сильнейший гонщик в мире.

Quake 4

В финал попали:

- Виннери: Shadow, AG.esk1, LG.Zloy, eMobile.Hunter
- Лузеры: pro100.zeal, Fak, pro100.ALF, Nortal

Все, и стоит сказать, обоснованно ставя на победу в финале Hunter'a, и то, что он прошел в финал – совсем не сенсация. Более интересно, что старый добрый Эскимос, вошедший в клан AG – AG.esk1, вышел в финальную часть турнира и в Quake 4, и в Trackmania Nations. И еще отметим счет, с которым Zloy выиграл у x1t в третьем туре, – Злой сделал бедного x1t со счетом 40:1 (по другой версии счет был 41:1 ☺).

Итак, выбор сделан, отбор прошел – ждем финала!

железные радости
по человеческим ценам

ПК и комплектующие
АКВАКОМ
247-40-20



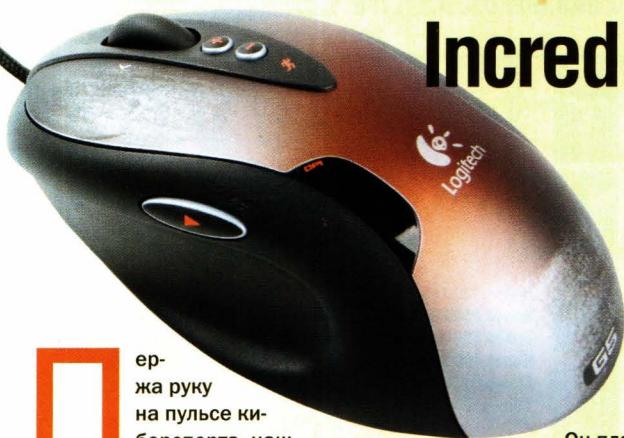
Компьютеры для работы и развлечений
Человеческие цены
Качественные комплектующие
Гарантийное обслуживание

tel (+38 044) 454-08-66
fax (+38 044) 454-08-67
@ 3d@3dsystems.com.ua

Basic Home PC 1560 грн!
Media Home PC 2100 грн!
Extreme Game PC 3200 грн!

Для размещения рекламы в рубрике «Реальный базар» звоните (044) 501-9355

Incredible Gamer 2005-2006 by Logitech



Д ер-
жа руку
на пульс ки-
берспорта, наш
журнал отметил не-
которое учащение
пульса и озабочил-
ся этим вопросом. Проведя
глобальное исследование, мы
выяснили, с чем это было свя-
зано. Оказалось, что кибер-
спортивный портал www.gameinside.com решил провести
всесукаринский конкурс «In-
credible gamer». Естественно, что
мы не прошли мимо и решили
поддержать это начинание.
Итак, суть идеи такова.

Видя и анализируя возрас-
тающий интерес к киберспорту
со стороны молодежи, портал
www.gameinside.com решил
проводить конкурс «Incredible
Gamer 2005–2006 by Logitech».

Он плани-
руется как ежегодный конкурс,
который определяет лучших
игроков в разных номинациях.
Причем победители определя-
ются не в ходе турнира или
серии турниров и даже не
по результатам за год, а путем
голосования среди посети-
телей портала www.gameinside.com.

На данный момент будут
определяться лучшие из луч-
ших в следующих номинациях:

- Quake 4
- WarCraft III
- Need for Speed: Most Wanted
- FIFA 2006
- Counter-Strike
- Counter-Strike среди девушек

Конкурс будет проходить
так: в каждой номинации су-
дейская коллегия предложит
сделать выбор из наиболее
успешных геймеров Украины
2005–2006 года. А выбрать из
них лучшего будет предложено
посетителям портала. Чтобы
проголосовать за своего фаво-
рита, будет достаточно зайти
на сайт и отдать свои голоса
за выбранных кандидатов.
Причем каждый посетитель
может отдать шесть голосов
в сутки – строго по одному го-
лосу во всех представленных
номинациях. Этот оригиналь-
ный конкурс стартовал пер-
вого апреля (кроме шуток!)
и заканчивается 30 апреля
в 23:59 по киевскому времени.

К середине апреля уже опре-
делились фавориты – в Counter-
Strike это DELTA.MAD, eXplosi-
ve.Starix и pro100[frag.su]edzie,
в Need for Speed со значи-
тельным отрывом лидирует
USSRxV_NMad, в WarCraft

SK.HoT, по Quake 4 – eMobi-
le.Hunter, FIFA – mN.Manina,
а две Анны борются за звание
«самой-самой» в женском ки-
берспорте – это Анна Даниляк
(MIU из «киберкошеч») и Анна
Валензик (Fly_CC). Но это не
окончательные результаты!
Вы можете повлиять на рас-
клад лидеров и лузеров, вы
вправе даже добиться победы
одного из них, собрав группу
«голосовальщиков».

В 0:00 первого мая уже ста-
нет известно, кто же самый –
самый геймер в Украине,
а вскоре после этого пройдет
награждение победителей. Что
касается призов, то генераль-
ным спонсором конкурса высту-
пила компания Logitech, а наш
журнал стал генеральным мес-
ти-партнером «Incredible Ga-
mer». Так что, кроме замечатель-
ных призов от Logitech,
все победители (и, возможно,
кто-то еще) могут рассчиты-
вать и на наши подарки!

INCREDIBLE GAMER 2005 - 2006

Киберспортивный портал
[GameInside.com](http://www.gameinside.com) при поддержке
компании Logitech впервые в Украине
проводит голосование на звание лучшего
геймера страны в дисциплинах:
Counter-Strike; Quake 4; WarCraft III;
FIFA 2006; Need for Speed;
а также в номинации **«Лучшие
достижения в женском киберспорте»**.

На сайте [GameInside.com](http://www.gameinside.com), вы можете
выбрать лучших в каждой из номинаций!
Голосование начнется 1-го апреля и будет
продолжаться один месяц.

[gameinside.com](http://www.gameinside.com)

SAMSUNG C-CLUB

LG multiplayer

все игры – все жанры – для всех
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения

Генеральный
информационный спонсор

**INCREDIBLE
GAMER**
2005 - 2006

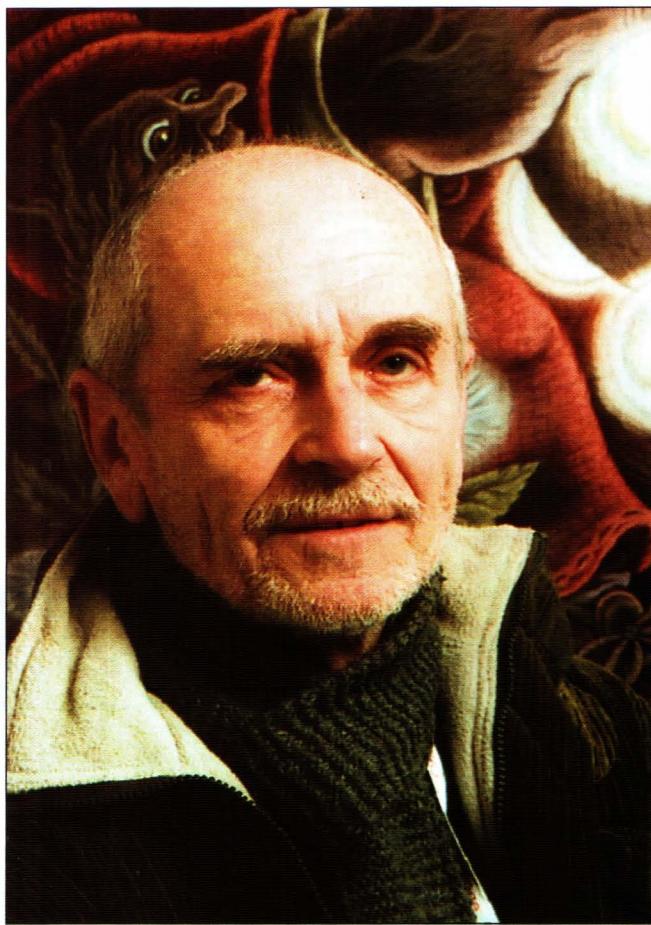
HARD'n'SOFT UA

Информационный спонсор


Logitech

Генеральный спонсор

Украинская анимация – где ты?



Happynews: Добрый день! Мы знаем, что ваш мультфильм «Засыпает снег дороги» получил множество призов на международных фестивалях. А сколько призов он завоевал?

Евгений Сивоконь: Я вообще-то не считал. Но призы есть «внутренние», украинские, и «внешние» – международные. Первый приз за этот мультфильм я получил на фестивале «Открытая ночь», там мне на дипломе написали «Учителю за реанимацию украинской анимации», а призом был цифровой фотоаппарат. Потом был приз на международном фестивале «КРОК» за лучший

фильм украинской программы, аналогичный приз на фестивале «Молодость», потом Клемон-Феррар и одновременно с ним мне пришел приз с фестиваля в Италии «За лучшую режиссуру», а также диплом с фестиваля «Золотой Витязь».

Н: А почему вы обратились именно к сырчим технологиям в анимации?

ЕС: Дело в том, что одним из двух последних перед «Засыпает снег дороги» фильмах был еще фильм «Компромис», и мне показалось, что это наиболее органичный материал, наиболее подходящая именно в данном случае форма. Но вообще

Многие читатели нашей рубрики задаются вопросом: почему мы не пишем про украинскую анимацию? Мы пишем, но украинская анимация на сегодняшний день пребывает в некоем подполье, скрытом от отечественного зрителя. И чтобы узнать, почему в Украине не показывают новых отечественных мультфильмов, в то время как наши аниматоры ежегодно получают призы мировых фестивалей, мы побеседовали с одним из известных украинских аниматоров Евгением Яковлевичем СИВОКОНЕМ. Он не только преподает анимацию в институте им. Карпенко-Карого, но и постоянно делает свои авторские мультфильмы.

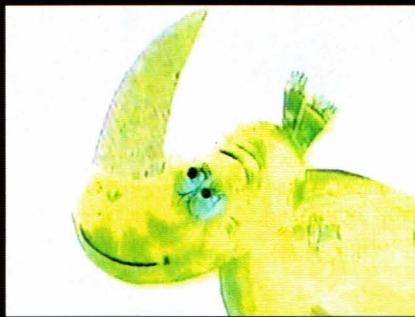
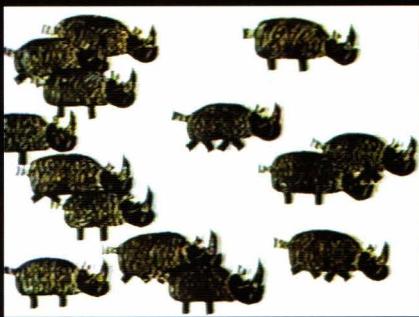
потому, что это интересно. Вот в предыдущем фильме, когда происходит борьба между порошком черным (уголь) и порошком белым (соль), они смешиваются, – образуется серая масса и получается наиболее органично. Да, это можно было сделать и с помощью красок. Однако с помощью порошка получился самый точный визуальный образ. А фильм «Засыпает снег дороги» родился из визуального образа, когда вы идете зимой: идет снег, на асфальте появляются отпечатки следы, их постепенно заносит снегом до светло-серого, до белого, а сверху накладывается новый слой снега... Это очень

красивый графический рисунок. И также это некий образ – образ времени, который заносится снегом нашей памяти. И из этого родился сценарий, из этого родился фильм.

Н: Какие еще техники вы использовали при создании других своих работ?

ЕС: Легче спросить, чего я не использовал! Потому что я очень давно в анимации и перепробовал много всего. Занимался рисованной анимацией, целлулоидной, на бумаге. И одним из первых в Украине я пробовал сочетание живого актера в качестве графического материала и рисованной





анимации. В 1975 я снял небольшой сюжет в анимационном сборнике, он назывался «Сплетницы»: мы сначала сняли актеров, потом с этой пленки напечатали фотографии, отобрали наиболее характерные и снимали фотографии – только как анимацию-перекладку, лишь что-то дорисовывая. Еще я делал другие перекладки, пробовал живопись под камерой – «ожившая живопись», которую сейчас используют многие художники.

Н: С какими техниками вы бы хотели поработать в будущем?

ЕС: Я не сделал пока еще ни одного кукольного кино, и в трехмерной анимации еще не работал. И хотя я помогал в работе над подобными проектами, знаю, как и что делается, у меня просто не было идеи, которая потребовала бы такого воплощения. Немножко боязно, потому что в рисованной анимации я могу и сам все сделать, ведь опыт уже есть. А там мне придется полагаться на группу, на мастеров, которые делают кукол, на кукловодов и так далее. Мне больше нравится авторское кино, когда полностью делаешь все сам. Весь последний фильм я сделал практически один. Был только ассистент и композитор, который написал замечательную музыку.

Н: Скажите, какие аниматоры повлияли на ваше творчество?

ЕС: Наверное, многие, и не только аниматоры, но и художники, живописцы, графики. Из аниматоров очень люблю представителей Загребской школы, которая диктовала моду еще в 60-е годы, и до сих пор с удовольствием смотрю их фильмы и показываю их студентам, например «Суррогат» Душана Вукотича, который получил первый в Европе «Оскар» в 1961 году. Люблю еще «Желтую подводную лодку» Даннинга, ставшую уже классикой, фильмы Хитрука – одного из первых моих учителей, он приезжал в Киев, помогал нам. Так что в разное время на меня оказывали влияние разные фильмы, многие режиссеры.

Н: Теперь мне необходимо задать большой вопрос: в чем, по вашему мнению, причины застоя отечественной анимации?

ЕС: Да не только отечественной, а и мировой, ведь они если не одинаковые, то близкостоящие, как мне кажется.

Н: Но ведь если посмотреть со стороны, то мировая анимация развивается, а наша пока топчется на месте.

ЕС: Наша анимация не топчется на месте! Но чтобы это

понять, надо посмотреть на какие цифры и факты. Я пытался подсчитывать численность фильмов, сделанных за последние пять лет в Украине – их всего пять-шесть, но они принесли международных наград Украине примерно столько же, сколько и российская анимация России. В численном выражении это где-то около 40 наград на разных фестивалях. Но мы этого не видим.

У нас в стране сложилась парадоксальная ситуация: у нас нет в широком смысле этого слова большой художественной анимации для зрителя, а лучшие фильмы идут только на фестивалях, где и получают награды. Вот мои студенты – Степа Коваль, Саша Шмогун – по несколько наград уже получили. Поэтому я не думаю, что в качественном отношении у нас застой. А вот в количественном... нет у нас такого количества фильмов, как у той же России или других стран, где в год выпускается 50–80 короткометражных фильмов и несколько полнометражных. Но в том, что касается качества, мы, конечно, стараемся держать высокую планку.

Н: В прошлых номерах журнала «Шпиль!» была новость о том, что компания Disney открывает свое большое подразделение в России, причем с много-

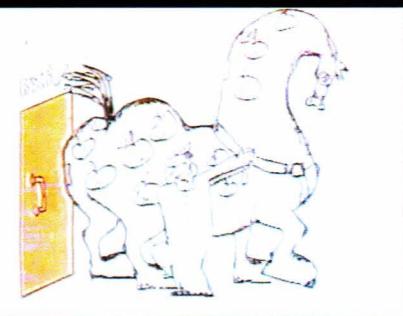
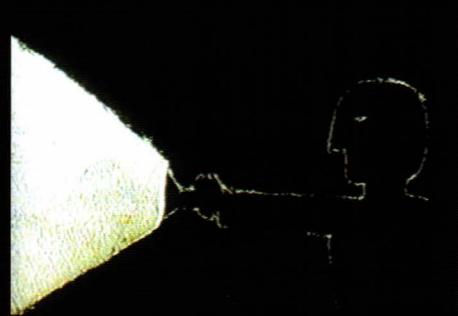
миллионным бюджетом. Как бы вы это прокомментировали? Хотели бы вы, чтобы подобное произошло и в Украине?

ЕС: Что касается России, мне понятно, почему компания Disney обратила свои взоры туда. Потому что там квалифицированная рабочая сила. Ее много и, безусловно, она дешевле, чем в Америке. А насчет качества – российская анимационная продукция в лучших своих образцах не уступает американской анимации. То же самое происходит, в принципе, и в Украине. Есть у нас, кроме «Украинамифильма», несколько коммерческих студий, которые работают на американские, французские деньги и везут туда продукцию. Это выгодно всем – и инвесторам, и работникам, которые получают большую зарплату.

Хотел бы я, чтобы то же произошло в Украине? Наверное, да. Потому что чем больше будет разных студий, тем лучше, ведь продукции будет больше, анимация будет расширяться. При этом я не думаю, что диснеевская студия сможет поглотить украинскую анимацию – вряд ли.

Н: Компания «Дисней» в свою очередь мотивировала открытие подразделения в России тем, что мультфильм «Князь Влади-





мир» собрал за первый уикенд в СНГ 2 миллиона, что больше, чем касса первого уикенда «Шрек-2».

ЕС: Я думаю, тут еще причина такая, как и в игровом кино. И российский, и украинский зритель соскучился, изголодался по отечественному кино и анимации в том числе. Потому что американское – это американское. Конечно, «Шрек», «Мадагаскар» – это хорошо сделанное, профессиональное кино, но американское. А вот наше... Я верю, что сегодня любой наш полнометражный анимационный фильм как минимум оправдывает вложенные в него деньги. В Украине тоже начнут не сегодня завтра делать такое кино, и с коммерческой точки зрения это оправдано.

Н: Будем с нетерпением ждать этого времени! А скажите, откуда вы черпаете идеи для своих мультфильмов?

ЕС: Откуда угодно! Раньше у нас считалось, что должен быть только литературный сценарий – над ним работали сценаристы, литераторы, часто мы брали за основу сказки. А сейчас это вовсе не обязательно. Это может быть любой чисто визуальный образ, любой толчок. Скажем, музыка, стихотворение, да все что угодно! Услышанный диалог в трамвае, рисунок, изо-шутка! Глав-

ное – чтобы художник, создающий кино, был готовым, а это послужит просто толчком. Кстати, Юрий Норштейн говорил о том, что «Ежик в тумане» родился из образа осеннего листа, гонимого ветром.

Н: Но это мастера. А какие фильмы, по вашему, должны делать молодые, новые аниматоры?

ЕС: У каждого поколения свой взгляд на окружающий мир, своя точка зрения. Они должны опираться на какие-то традиции и шагать дальше, так сказать, вытирая о нас ноги.

Н: Многие говорят, что традиция в некотором плане «убивает» молодые порывы.

ЕС: Это смотря как к ней относиться. Ведь мы тоже пришли в начале 60-х, когда было возрождение украинской анимации. Мы были молодыми революционерами, говорили «Мы сбросим Диснея с корабля истории! Он устарел! Он тормоз!», а потом время прошло, и оказалось, что сбрасывать его никуда не надо. Что Дисней был и останется классиком, надо его изучать. Такой же путь прошли и представители Загребской школы. Они по кадру просматривали диснеевские фильмы, но делали свое кино на своем прочном фундаменте. То есть из классиков нужно

брать то, что нужно. Мы ведь, если говорить об изобразительном искусстве вообще, никогда не отбросим Леонардо да Винчи, Микеланджело, Ван Гога.

Н: Сейчас часто говорят, что детям больше нравится смотреть «Шрека» и подобные фильмы больше, чем старые советские мультфильмы. Ведь дети другие, новые, с новым укладом жизни.

ЕС: Для этого надо провести социологическое исследование. Часто говорят и наоборот, что они с удовольствием смотрят старую советскую анимацию. Мне кажется, что в старых картинах, таких как сериалы о Винни-Пухе, Крокодиле Гене, «Варежка», «Каникулы Бонифация», есть нечто – если не вечно, то на долгие времена. Там есть наполнение духовное, то, чего нет в современной анимации. То, что обращено к эмоциям, а не только к разуму, заставляет зрителя эмоционально реагировать. Эти мультфильмы можно просматривать множество раз, снова и снова находя для себя что-нибудь новое. «Шрек» и другие, конечно, – тоже профессиональные фильмы, но для меня лично они несколько отстраненные, холодные.

Н: Почему же отечественные телеканалы не берут

в прокат нашу анимацию, а берут иностранную?

ЕС: Очень просто – дело в том, что это экономически невыгодно. Любой телевизионный канал готов купить по дешевке какой-то сериал или полнометражный анимационный фильм, чтобы он заполнял телевизионное пространство. А пять-семь минут для них ничего не решают.

Н: Почему же в Украине не делают таких выгодных телевидению сериалов?

ЕС: Я надеюсь, у нас тоже будут их делать. Сейчас уже идет разговор и о сериалах, и о полнометражных мультфильмах, коммерческих и рентабельных. А пока мы делаем наполовину авторское, наполовину коммерческое кино. Минкультуры финансирует – вот мы и делаем пяти-, семиминутные фильмы. А сделать авторское кино на полтора–два часа при небольших вложениях невозможно, нужны инвесторы.

Н: Что вы пожелаете молодым людям, которые интересуются и занимаются анимацией в Украине?

ЕС: Если они интересуются как любители, то хочется им пожелать смотреть побольше хорошей анимации. Тем более что сейчас в Киеве можно достать практически все. Хочется надеяться, что в скором времени и по телевизору можно будет смотреть качественную анимацию и программы по ее созданию.

А тем, кто создает – учиться и еще раз учиться создавать хорошие фильмы. Для этого нужно стать профессионалами, а поэтому им необходимо много смотреть качественной анимации и много работать.





С 23 по 28 марта в рамках проекта «История аниме» в Киеве прошел ряд показов японского аниме, организованных компанией «Артхаус-страфик», специализирующейся на дистрибуции независимо-



го кино. При поддержке японского посольства украинскому зрителю были представлены одни из самых ранних анимационных фильмов Японии, что представляло интерес не только для фанатов аниме, но и для тех, кто изучает японскую культуру и историю анимации вообще. Фестиваль также пройдет по кинотеатрам разных городов Украины.

Как ни странно, несмотря на такую специфическую тематику фестиваля, свободных мест в зале почти не было, что свидетельствует о достаточном инте-

Аниме-показы в Киеве

ресе к теме аниме у киевских киноманов. Среди представленных публике картин оказались: «Храбрый солнечный принц» (1968) Исао Такахаты, короткометражные фильмы «История одной улицы» (1962), «Картички с выставки» (1966), «Прыжок» (1984), «Лесная легенда» (1987), «Астро-бой» (1981), «Прерванное кино» (1985) Осаму Тедзуки, «Жар-птица» (1980) режиссера Таку Сугиамы и «Галактический Экспресс 999» (1979) Таро Рина.

На просмотре короткометражек Осаму Тедзуки всеnostальгировали, ведь в старых японских мультфильмах зало-

только японские режиссеры могут уделить пять минут полету каких-то мелких семян с дерева на улице. Объединяли короткометражки тема войны и резко меняющееся настроение с мирного на агрессивное. Еще больше это визуальное обыгрывание подчеркивало музикальное сопровождение.

Мне также удалось попасть на «Жар-птицу» Таку Сугиамы, эдакий сплав красивой европейской легенды (это, кстати, подчеркивается в фильме, ведь японцы обычно хорошо знают свой национальный фольклор) про жар-птицу, или Феникса, и техногенного мира будущего, разделенного на касты. В основу фильма положены любовь человека к андроиду, несчастная любовь между людьми из разных каст типа богатые/бедные и, конечно же, проблемы глобальной экологии и спасения всего человечества.

Фильм был создан в 1980 году,

однако не только я увидела зна-

комые по «цитатам» некоторых

современных фильмов момен-

ты, но и другие зрители. Напри-

нечно, еще чувствуются чисто рисовальные «глюки» в анимации и некоторое влияние Диснея. Например, сцена, где под музыку шагают фигуры рабочих в рудниках, почти один в один напоминает похожую сцену с гномами из диснеевского мультфильма «Белоснежка». И немного неправильно смотрятся в японском аниме затянутые музыкальные вставки с пушистыми персонажами, цитирующие все того же Диснея. Тем не менее потрясающий дизайн техники и всяких технических вещей, например складывающаяся и раскладывающаяся в десяток разных приспособлений девушка-робот, говорят о самой японской прогрессивности, заметной уже в то время. Например, меня поразило то, что дизайн нарисованного космического шатла почти идентичен современным настоящим шатлам!

Можно смело сказать, что этим и последующими фильмами именно в то время в японское аниме были заложены, как фундамент, те вещи, которые сначала запали в душу зрителям, а потом со временем стали привевшимися стереотипами во всех проходных анимесериалах. Это тема девушек-роботов или искусственных девушек, приставленных к живым парням: вспомним «Chobits», «Mahromatic», «GITS», «Ai» и других. Это и тема «звездных войн», после активно развивающейся и ставшая почти самостоятельным жанром в таких картинах, как «Macross Zero». Это и темы героя-бунтаря, и социального неравенства, и, конечно же, апокалипсиса, который так любят японские зрители и аниме-создатели.



жен одинаково добрый дух, как и в старых советских. Персонажи тоже напоминали старых знакомых, но все-таки в этих фильмах было больше японской чувственности и созерцательности. Наверное,

мер, есть кадры, почти один в один повторяющиеся в фильме «Послезавтра». Глядя на девушку-андроида с ее возникшими чувствами, невольно вспоминаешь Мотоко Кусанаги из «Призрака в доспехах». Ко-



Коробочка-выручалочка

Внешние карманы для винчестера от Gembird

С переносом информации в наше время сталкивается практически любой человек, который использует для своих подручных средств ПК. И для решения данной задачи сегодня вариантов более чем предостаточно – начиная с дискет, магнитооптических дисков и заканчивая CD и DVD-дисками. Бессспорно, для переноса информации в объемах до 9 ГБ удачно подойдут DVD-диски. Когда количество необходимой информации превышает 9 Гб или данные нужно не просто «перенести», но и работать с ними, модифицировать, имея к ним доступ на большой скорости, все разрешается с помощью винчестера, который является более емким, и внешнего кармана – устройства для удобной транспортировки и легкого монтажа жестких дисков.

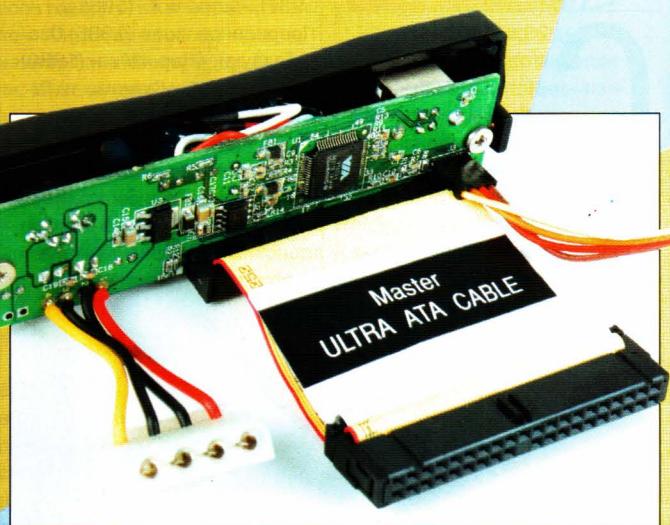
В наше время наиболее распространенными являются два типа карманов. Один предназначен для мобильных 2,5-дюймовых винчестеров, используемых в ноутбуках, а второй – для 3,5-дюймовых «станционных» винчестеров.

Украинский рынок пестрит широким разнообразием устройств данного класса различных производителей. Однако если рассматривать устройства с точки зрения функциональности, то тут нет суще-

ственных отличий. Карманы очень схожи в конструктивном исполнении – корпус и интерфейсная плата с мостовым преобразованием и дополнительными компонентами в виде возможных светодиодов, вентиляторов и т. п. Основное отличие карманов состоит в интерфейсах подключения (имеется в виду как связь с терминалом, так и тип устройства, с которым карман работает – ATA, SATA), также их отличает друг от друга дизайн и удобство сборки. В данном обзоре мы бы хотели остановиться на двух представителях внешних карманов фирмы GEMBIRD – как для мобильных, так и для стандартных 3,5-дюймовых винчестеров.

GEMBIRD EE2-U2-1

Данное устройство относится к классическому типу карманов, которое работает



с жесткими дисками с IDE-интерфейсом. Корпус выполнен из легкого и прочного металла – алюминия, не считая пластмассовых передней и задней стенок, что придает модели достаточную механическую прочность. Карман очень компактный и благодаря своей обтекаемости и малогабаритности удобен и безопасен при транспортировке. В комплекте имеется кожаный футляр, мини-диск с драйверами под Win 98, USB-кабель с двумя USB-коннекторами со стороны терминала, отвертка и шурупы для крепежа

винчестера. Наличие двух USB-коннекторов или USB-разветвителя не случайно, а целенаправленно и обусловлено особенностями USB-портов некоторых мобильных платформ и еще распространенного интерфейса USB 1.1 на многих стационарных рабочих местах, где для питания винчестера кармана не достаточно одного USB-порта.

На задней панели вынесен USB-разъем и приотился индикатор питания. Следует отметить, что процесс установки HDD максимально облегчен и оптимизирован благодаря удачно реализованной конструкции. Задняя панель легко извлекается, а винчестер подсоединяется к ней через свой интерфейс, очень легко вставляется в кожух

и, что самое главное, надежно безвинтово фиксируется. Учитывая интерфейс подключения, удобство сборки и работы,



дизайн, надежность конструкции, данная модель является весьма привлекательным и практичным решением для хранения и переноса информации.

GAMEBIRD EE3-U2-5

Модель EE3-U2-5 является представителем той же линейки внешних карманов, что и вышеописанная модель, но только для стационарных 3,5-дюймовых накопителей (с IDE-интерфейсом). По-прежнему здесь используется алюминий, причем из него изготовлен не только кожух, но и торцевые части: лицевая и задняя стенки корпуса. На задней стенке сделаны вентиляционные дырочки для увеличения теплоотвода. Работа с карманом не вызывает никаких неудобств, что объясняется простотой разборки и сборки, где не требуется винтовое крепление винчестера, а лишь придется выкрутить два винта, фиксирующие единственную снимающуюся заднюю стенку. Меха-



низм фиксации винчестера основывается на лыжной технологии, то есть насаживаем винт на две «лыжи» и вставляем в кожух до упора, после этого прижимаем крышкой, прикручиваем двумя винтами для надежности – и готово!

Следует отметить не самую лучшую фиксацию: «лыжи» пластмассовые – соответ-

ственно, недолговечные. Но если вы используете один винчестер и не планируете постоянно извлекать его из кармана, то данная модель вас не разочарует.

ИТОГ

Неоспоримым фактом является то, что внешние карманы очень просты и гибки в использовании, так как многие из них не требуют никакого до-

полнительного монтажа (это касается всех винчестеров) и дополнительного питания (это касается более компактных 2,5-дюймовых накопителей, которые в свою очередь являются более дорогими).

Благодаря внешним карманам, винчестеры, независимо от выбранного вами форм-фактора, будут долго, надежно и эффективно служить емкой компактной переносной дискеткой для любых целей.

Константин Кузнецов

Благодарим компанию
Джи-Эм-Би Украина
(www.gembird.ua)



Враждебные Воды

Жанр: Симулятор
Год выпуска: 2005
Производитель: Акелла
Язык: Русский

Мир на грани войны. Конфликт в российской армии выливается в противостояние планетарного масштаба. Мятежники захватили атомные подводные лодки и отправились в Тихий Океан, скрываясь от ВМФ России. На это событие незамедлительно реагируют США, но Москва предупреждает – любые действия по отношению к мятежникам будут расценены как военная угроза. В то же время Китай мобилизует свой флот, якобы для защиты от возможных военных действий. На самом же деле нарастающая активность китайских военных вблизи Тайваня выдает истинные планы правительства КНР. На этом моменте Вы и вступаете в игру, имея возможность принять участие за любую из четырех противоборствующих сторон и направить течение ситуации в то русло, которое будет выгодно именно Вам.

Окажитесь на борту американского противолодочного корабля, расходящего носом волны и оставляющего за собой бурлящий пенный след, или взгляните на противника в перископ российской атомной субмарины "Акула". Запустите торпеду вслед эсминцу или откроите огонь с воздуха по авианосцу противника. Заставьте неприятеля трепетать, не дайте забыть, что это – враждебные воды.



Полиция Европы: Спецподразделения

Жанр: Экшен
Год выпуска: 2006
Производитель: 1C
Язык: Русский

С террором невозможны компромиссы. С теми, кто превращает жизни людей в разменную монету, нельзя договориться – нелюдей, играющих судьбами ради достижения своих целей, можно лишь уничтожить. И делать это нужно быстро, четко, хладнокровно, без тени сомнения. Иначе уничтожат нас.

Возглавьте контртеррористический отряд одной из шести европейских держав и уничтожьте коварного, жестокого, изворотливого противника. В ваших руках – жизни невинных людей, жизни детей, женщин и стариков, попавших в лапы одетого в маски зверя. Спасите их. Не дайте террористам сделать свое черное дело.

«Полиция Европы: Спецподразделения» – 3D Action, в котором вам предстоит вступить в противостояние с хорошо организованными, вооруженными и готовыми на все группами террористов и освободить попавших в их сети невинных людей.

Место действия – страны Европы: Франция, Германия, Великобритания, Испания, Италия и Россия. Игровые задания созданы на основе реальных спецопераций.

В вашей команде – бойцы элитных подразделений спецназа: GSG-9, NOCS (Италия), группа Альфа и SAS.

BAMBOOK.com
місце зустрічі з книгою,
мультимедіа та технологіями

ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИН * WWW.BAMBOOK.COM
Тел.:(044)254-34-68 * КНИГИ * МУЗИКА * ВІДЕО * ІГРИ
Доставка в будь-яку точку України * Величезний асортимент

КНИЖКОВИЙ МАГАЗИН * м.Київ, вул. Лугова, 9, тел.:(044) 206-43-48

MUSTEK MP100 – DVD-плеер «на коленке»



Портативные DVD-проигрыватели уже довольно давно выкристаллизовались в отдельное семейство мультимедийных устройств. По своим габаритам они сравнимы с субноутбуками (миниатюрными портативными компьютерами), а по возможностям – со стационарными DVD-плеерами, но укомплектованными при этом экраном с диагональю от 10 дюймов.



Дизайн – это первое, на что стоит обратить внимание у этой модели. Вращающийся на все 180 дисплей с линзой компенсирует малые углы обзора матрицы. Кроме того, Mustek mp100 легко превращается в «планшет»: эта функция может пригодиться, если понадобится повесить проигрыватель на какую-либо вертикальную поверхность, а это может быть как стена в кухне, так и подголовник сидения BMW X5. Цветовое решение выполнено в лучших азиатских традициях: черная верхняя панель и серебристая нижняя. Материал корпуса выполнен в том же восточном духе.

Дисплей вполне мог быть выполнен с диагональю не менее 12 дюймов, и первое, о чем задумываешься, открывая mp100, – «Почему такой маленький экран?». На эту мысль наталкивает рамка вокруг дисплея и динамики, расположенные под экраном. Логичнее было бы расположить их на нижней панели и за счет освободившегося пространства установить 12-ти дюймовый дисплей.

Качество изображения нельзя назвать плохим, особенно



учитывая условия эксплуатации DVD-плеера.

Конфигурация интерфейсов способна удовлетворить многих, кратко их перечислим.

Цифровой (5,1) и коаксиальный звуковые разъемы, а также выход на стереонаушники – это касательно аудио-ряда. С остальными разъемами дела обстоят так же отлично: A/V (вход/выход), S-Video, P-SCAN. Кроме этого, есть кардридер, взаимодействующий с двумя видами карт памяти – MMC и SD. Еще может порадовать USB-порт, помощи которого можно подключить все, начиная от флешки, заканчивая внешним жестким диском USB. В меню DVD-плеера имеется возможность переключать режимы

проигрывателя между чтением с DVD- и USB-носителей.

Комплектация – это, безусловно, основное достоинство Mustek mp100. Исследуя содержимое упаковки, мы обнаружили компактный пульт ДУ, кабель A/V, универсальный блок питания (12 В), переходник-прикуриватель, сумку со специальным автомобильным

креплением, стереонаушники и даже руководство пользователя на русском языке.

В общем и целом плеер у Mustek однозначно получился. Не без недочетов, разумеется, но большинство из них типичны для всех подобных проигрывателей. Поэтому если вы заинтересуетесь данной моделью, в магазине просто подержите ее в руках – если понравится, смело покупайте, никаких сюрпризов она не преподнесет. Автомобилисты же будут избавлены от необходимости покупать комплект крепления – без него плеер в машине можно будет смотреть, лишь держа его в руках, а это нельзя назвать удачным решением.

Павел Тальянский
DVD-плеер предоставлен
компанией **Compass**
(www.compass.ua)

Модель	MUSTEK MP100
Дисплей	10" (16:9), TFT
Вес, кг	1,23 кг
Габариты, см	28,2x19,5x4,56 см
Поддерживаемые форматы	DVD, DVD+/-R/RW, CD, VCD, CD-R/RW, MPEG4, DivX, XviD, AVI, MP3, JPEG, Kodak Picture CD
Форматы сжатия видео	MPEG4, MPEG2, MPEG1
Формат видеосигнала	PAL/NTSC
Видео-разъемы	A/V (вход/выход), S-Video, P-SCAN
Аудио-разъемы	цифровой (5,1) коаксиальный x 1, разъем для стереонаушников x 2



БрендРоку

В КОМІНАЦІЇ "БЕЗДОГАННА РЕПУТАЦІЯ"

150

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

MobileRadio

ЖУРНАЛ №1 В УКРАЇНІ О МОБІЛЬНОЙ СВЯЗІ И ЦИФРОВОЙ ТЕХНІКЕ

ЖУРНАЛ №1

1

ПРО
МОБІЛЬНУ ТА
ЦИФРОВУ ТЕХНІКУ
В УКРАЇНІ

150

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

MobileRadio

ЖУРНАЛ №1 В УКРАЇНІ О МОБІЛЬНОЙ СВЯЗІ И ЦИФРОВОЙ ТЕХНІКЕ

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ Nokia N71



НОВЫЙ СМАРТФОН
ТРЕТЬЕГО ПОКОЛЕНИЯ

ПЛЕТЕМ

НЕВИДИМУЮ СЕТЬ

ДОМАШНИЙ WI-FI ДЛЯ
НАЧИНАЮЩИХ

ПОБЕДИТ ДРУЖБА?

ПРОТИВОСТОЯНИЕ
ЦИФРОВОГО МИРА

С ПЛЕСНЕЙ ПО ЖИЗНИ

ОСОБЕННОСТИ
РАБОТЫ С
MP3-ПЛЕЕРАМИ

УГАДАЙ СЛОВЕЧКО

SMS-СУФЛЕРЫ
В ДЕЙСТВИИ

7 СТРУЙНЫХ ФОТОПРИНТЕРОВ В СРАВНЕНИИ

Epson Stylus C67 Photo Edition, Epson Stylus C87
Canon PIXMA iP1600, Canon PIXMA iP2200
HP Deskjet 5943, Lexmark P915



МІНІ ФОРМАТ



Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2005 год!

Чтобы подписать:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2005 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском				Журнал без диска			
Да!	5	6,0		Да!	5	4,80	
Да!	6	6,0		Да!	6	4,80	
Да!	7	6,0		Да!	7	4,80	
Да!	8	6,0		Да!	8	4,80	
Да!	9	7,0		Да!	9	5,0	
Да!	10	7,0		Да!	10	5,0	
Да!	11	7,0		Да!	11	5,0	
Да!	12	7,0		Да!	12	5,0	
Спецвыпуск № 1 «Need for Speed»				11,0			
Спецвыпуск № 2 «Прохождения»				11,0			
Да!	Спецвыпуск № 4 «GTA»			11,0			
Да!	Спецвыпуск № 6 «Lineage II»			11,0			
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

На диске
«ШПИЛЬ!» №5
Вы найдете:

Demo

- Desperados 2: Cooper's Revenge
- Bone 2: The Great Cow Race

Патчи

- Механоиды 2: Война кланов 1.1.17
- Star Wars: Empire at War
- Crashday 1.1.
- Tomb Raider: Legend 1.1.

Видео

- Параграф 78
- X-men : The Official Game
- Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest
- Звездные Волки 2

Драйвера ATI и nVidia

Бонус

- Моды для The Elder Scrolls IV: Oblivion

Скан:

Осипчук_92

Собрал: Rammkid

Специально для rutracker.org



УЯВИ...

Наші –
чемпіони
світу!



Придбай TFT-монітор, ноутбук,
принтер або багатофункціональний
пристрій Samsung та отримай
у подарунок футбольний м'яч!



Візьми участь у розіграші
суперпризів – 1000 комплектів
форми національної збірної
України з футболу
та 50 мультимедійних
моніторів Samsung 932MP!



з 15 квітня 2006 року
по 15 травня 2006 року –

АКЦІЯ!

SAMSUNG

Інфо-служба Самсунг Електронікс: 8-800-5020000
(дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua